

PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • 3DS • iOS • Android • Retro
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS FORMATOS
Nº 262
HOBBY CONSOLAS
Drácula te cita en
CASTLEVANIA
LORDS OF SHADOW 2
5 STARTUP
QUE VIVEN DE LOS VIDEOJUEGOS
DAY OF THE TENTACLE
RETRO
LOS INICIOS DEL 3D
+
Batman Arkham Origins
Animal Crossing New Leaf
The Evil Within
Resident Evil Revelations
Remember Me
The Walking Dead
DKC Returns
¡El shooter más esperado da la cara!
CALL OF DUTY
GHOSTS
Especial 16 págs.
grand theft auto V
FIVE
¡Acompañamos a estos tipos en su primer golpe!
¿Sobrevivirás?
THE LAST OF US
Los padres de Uncharted te traen el apocalipsis
¡Lo hemos conducido!
GRAN TURISMO 6
PS3 tiene gasolina para otro juegazo


DONDE tú prefieras...
...Y al mejor precio:
Suscríbete 6 meses por solo 6,99 €
(Excepto semanales, quincenales y bimestrales)
1,16 €
POR REVISTA

Las cartas ya están sobre la mesa



JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas



jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

Como si de una partida de póker se tratara, las compañías están poniendo ya todas las cartas sobre el tapete de la próxima campaña de Navidad. A los títulos que ya conocíamos desde hace tiempo se van a añadir dos bombazos que han coincidido justo en el número que tenéis en vuestras manos. El primero, por supuesto, es *Call of Duty Ghosts,* nuestro tema de portada, un título que estaba en todas las apuestas, pero del que no había confirmación oficial hasta ahora. Si el mes pasado era EA quien presentaba sus armas con *Battlefield 4,* ahora son Activision e Infinity Ward los que contraatacan lanzando al frente a su escuadrón fantasma. A estas alturas de la batalla, nadie duda de que el nuevo *Call of Duty* volverá a ser uno de los superventas del tramo final de año.

La sorpresa la ha dado Sony con el anuncio de Gran Turismo 6 para PS3. La verdad es que es digno de elogio el apoyo que sigue prestándole a una consola que, además de la nueva entrega del simulador de Polyphony Digital, aún tiene recibir juegos del calibre de *The Last of Us* y *Beyond: Dos Almas.* Un trío de primera categoría con el sello de una compañía que podría haber centrado todos sus esfuerzos en el próximo lanzamiento de PS4 y dejar que PS3 viviese un dulce invierno con títulos como los shooters de los que hablaba al principio o el propio *GTA V,* del que también publicamos un sabroso especial en este número.



El contraste con Microsoft es evidente, porque la compañía de Redmon sí que parece haberse centrado claramente en su nueva máquina, olvidándose de lanzar nuevos juegos con su firma para Xbox 360. De hecho, cuando leáis estas líneas ya habrá presentado en sociedad a ¿Xbox Infinite? (las fechas de imprenta nos han impedido llegar a tiempo con la cobertura). Así habrá descubierto el último as que quedaba en la manga de la gran partida de los videojuegos. Ahora solo queda esperar al E3 para probar todo este aluvión.

SÍGUENOS EN:

HOBBY CONSOLAS
www.hobbyconsolas.com


@Hobby_Consolas


www.facebook.com/hobbyconsolas


http://bit.ly/Vq68jl

LA REDACCIÓN



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es
@DMHobby

Elección difícil. Mientras hacía las maletas para irme con Dani al E3, reflexionaba sobre los juegos con los que me he cruzado este mes. ¿Con cuál quedarme? ¿*GTA V* o *Call of Duty Ghosts*? ¿*The Last of Us* o *Castlevania Lords of Shadow 2*? Al final, sólo puedo elegir la excelente transición entre consolas que estamos viviendo.



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

El regreso de Mikami-sama. Buen emparejamiento este mes: por un lado, *Resident Evil Revelations,* el último reducto de "terror verdadero" de la saga. Por otro, *The Evil Within,* lo nuevo de Shinji Mikami, el padre de la franquicia de Umbrella. Miedo por duplicado, uno más "quemado" 2y otro de nueva cepa...



JOSÉ LUIS SANZ
Director de Hobbyconsolas.com
joseluis.sanz@axelspringer.es
@jlsanzf

Call of Duty vuelve. Y lo hace entregándose todavía más a la guerra moderna. Atrás, muy atrás, quedaron esos juegos de la II Guerra Mundial con parte del equipo que desarrolló los espectaculares Medal of Honor. Los fantasmas son ahora los protagonistas y auguro un nuevo éxito. ¿Más de lo mismo? Ojalá. ¡¡Es Call of Duty!!

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

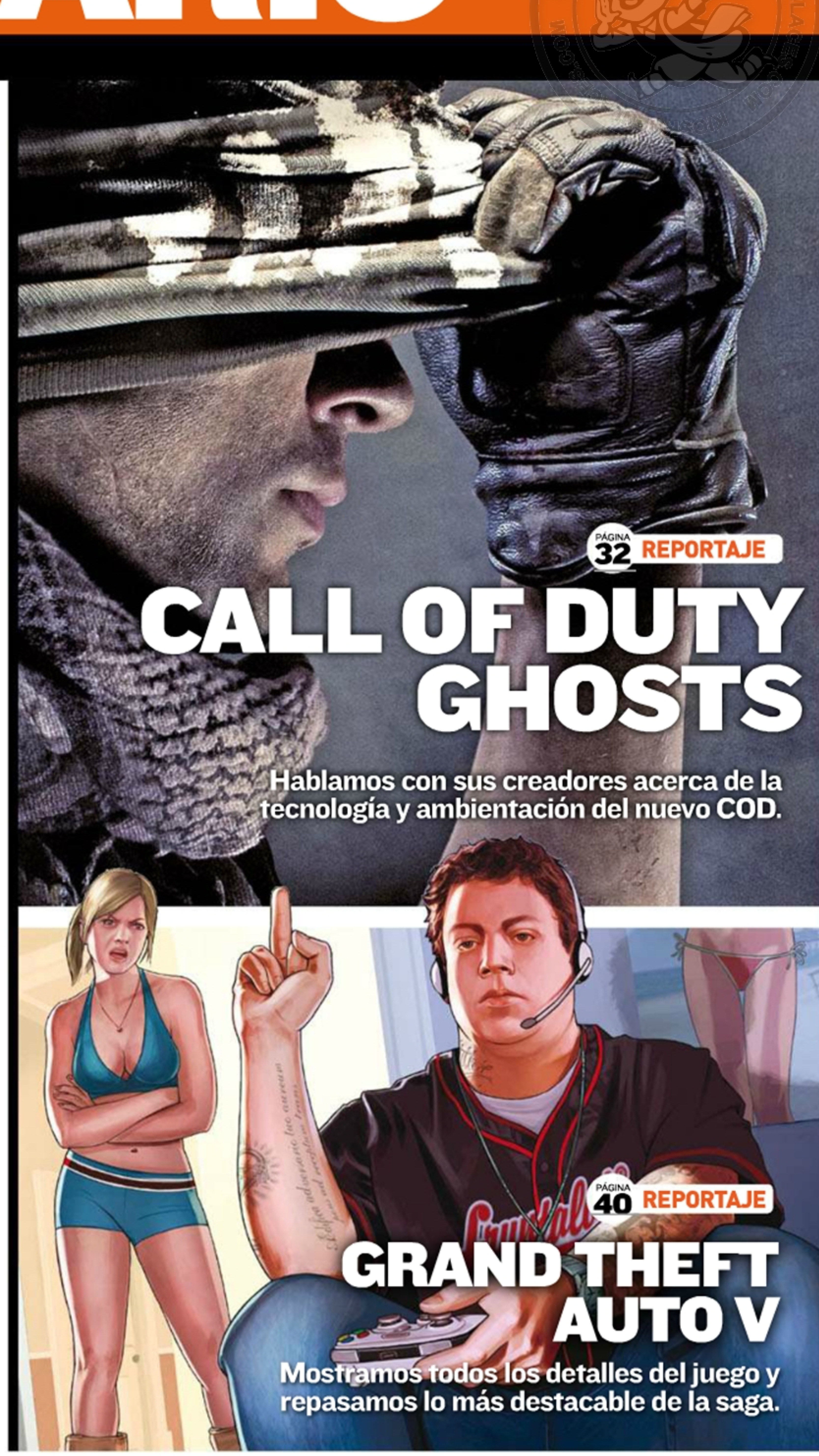
• **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODOS LOS FORMATOS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todas las plataformas. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

• **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...

• **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 262



PÁGINA 32 REPORTAJE

CALL OF DUTY GHOSTS

Hablamos con sus creadores acerca de la tecnología y ambientación del nuevo COD.

PÁGINA 40 REPORTAJE

GRAND THEFT AUTO V

Mostramos todos los detalles del juego y repasamos lo más destacable de la saga.



PÁGINA 66 NOVEDAD

PÁGINA 86 ENTREVISTA

RESIDENT EVIL REVELATIONS

Analizamos las nuevas versiones de este gran juego y hablamos con sus creadores.



PÁGINA 56 REPORTAJE

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2

Mercury Steam nos cuenta de primera mano los secretos de su nuevo gran proyecto.



PÁGINA 110 PREESTRENO

THE LAST OF US

El caos está cada vez más cerca... Conozcamos mejor a los héroes, Ellie y Joel.



PÁGINA 90 REPORTAJE

STARTUP Y VIDEOJUEGOS

5 empresas emprendedoras que buscan triunfar en el sector de formas muy diferentes.

¿QUÉ ESTRELLAS BRILLARÁN ESTE AÑO?

El paseo de la fama del E3

La primera semana de junio, el paseo de las estrellas de Hollywood va a quedar eclipsado por otros famosos: los juegos más relevantes, los héroes, las azafatas y los periodistas más intrépidos, que se van a dar cita en el E3. No les perdáis la pista:

PS4 y la nueva Xbox

A cierre de esta revista aún no conocemos el nombre definitivo de la nueva consola de **Microsoft**, pero lo que sí tenemos muy claro es que, junto con **PS4**, van a ser las auténticas dueñas del show. Esperamos que se desvele su precio definitivo, fechas de lanzamiento y un montón de juegos, tanto de las first party, como de las otras compañías. ¿Estáis preparados para dar el salto tecnológico?

NUEVAS CONSOLAS

PS4

XBOX

SUPER MARIO

Mario Bros inunda Wii U

Aunque Nintendo **no vaya a celebrar una presentación** a lo grande como ha hecho otros años, sí se ha confirmado que nos mostrarán los próximos juegos de su fontanero estrella: **Mario 3D, Super Mario Kart U y un nuevo Super Smash Bros.** ¡Mamma Mía!



3DS y PS Vita

Las consolas de bolsillo han alcanzado su madurez, y llegan a la feria con un arsenal que incluye **Zelda A link to the Past 2 y Mario Party** en 3DS, y **Killzone Mercenary o Tearaway para PS Vita.** Y aún nos esperan muchas sorpresas por descubrir.

Destiny y Titan

Los nuevos proyectos de **Bungie y Respawn Entertainment** son la punta del iceberg de un montón de nuevas franquicias que van a ser el puente entre las dos generaciones de consolas. Tampoco os perdáis regresos como **Wolfenstein o Thief.**

La Generación actual

Que nadie piense que PS3 y Xbox 360 ya han dicho su última palabra. Puede que Sony y Microsoft hayan puesto sus miras en las máquinas más potentes, pero la cantidad de **lanzamientos multiplataforma** que llegará de aquí a final de año va a ser apabullante. Por fin vamos a ver hasta dónde llega su potencial.



La imagen

Los zombis tienen sentimientos y también contraen matrimonio

Con motivo del lanzamiento de *Dead Island Riptide*, en el perfil de Facebook del juego organizaron una promoción para que la pareja más entusiasta se casara en una ceremonia zombi en Londres. Aquí tenéis a los ganadores. Fueron felices y comieron... preferimos no pensarlo.

Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).
Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

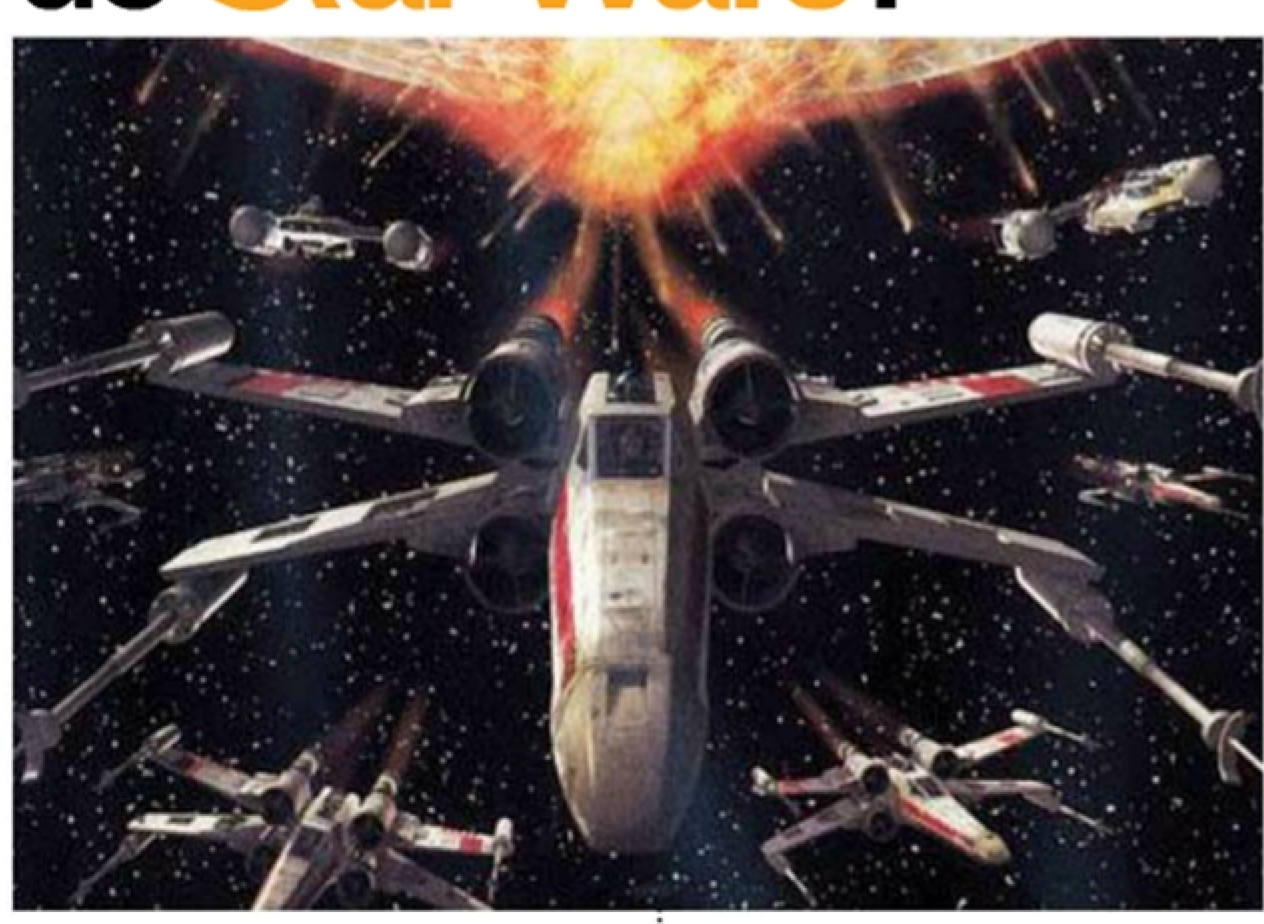
VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO

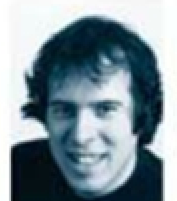


LA POLÉMICA

¿Logrará EA sacar partido a la licencia de Star Wars?







Borja Abadíe
Colaborador de Hobby Consolas

¿Te imaginas un "Mass Wars"?

Vamos a ver Don Daniel, lo que está claro es que todos añoramos los grandes juegos de LucasArts con la franquicia galáctica, como los *KOTOR* o *Rogue Squadron*, pero la auténtica realidad es que llevan años haciendo juegos mediocres. Aunque la encargada sea un nuevo estudio, Dice LA (ojalá haya un *Battlefront* hecho por ellos), no pierdo la esperanza de que BioWare acabe involucrada en un nuevo *KOTOR*. ¿Qué hubiera hecho Lucas con la saga? ¿Otro *El poder de la Fuerza*? No, gracias.



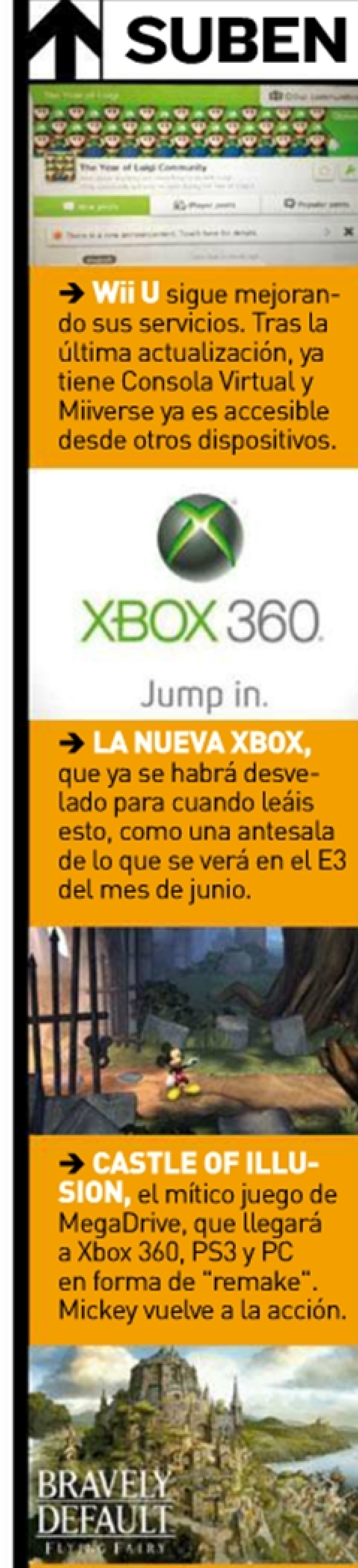


Daniel Quesada
Jefe de sección de Hobby Consolas

Comienza la churrería

Amigo Abadíe, quisiera tener tu optimismo, pero me temo que, teniendo en cuenta los últimos juegos de EA y, sobre todo, las ansias de Disney, vamos a encontrar nuevas franquicias anuales de la saga galáctica, que lo único que harán será cumplir el expediente cada 12 meses, como los *FIFA* o los *Battlefield*. Disney está haciendo eso con sus películas (¿Cars 2 y Monstruos University eran necesarios?) y pronto lo hará con los films de Star Wars. Los juegos seguirán el mismo camino, lo quiera EA o no.

SUBEN





→ **Wii U** sigue mejorando sus servicios. Tras la última actualización, ya tiene Consola Virtual y Miiverse ya es accesible desde otros dispositivos.

→ **LA NUEVA XBOX,** que ya se habrá desvelado para cuando leáis esto, como una antesala de lo que se verá en el E3 del mes de junio.

→ **CASTLE OF ILLUSION,** el mítico juego de MegaDrive, que llegará a Xbox 360, PS3 y PC en forma de "remake". Mickey vuelve a la acción.

→ **BRAVELY DEFAULT,** el excelente juego de rol de 3DS, cuyo lanzamiento europeo se confirmó en el último Nintendo Direct.

BAJAN



→ **EL CIERRE DE EDEN GAMES,** el estudio de Atari que firmó títulos tan notables como *Test Drive Unlimited 2*.



→ **NINTENDO Y 2K** no realizarán conferencias en el E3. La Gran N se centrará en hacer presentaciones reducidas.



→ **LA CANCELACIÓN** por parte de Capcom de lo que iba a ser una reinvención de *MegaMan*, con un desarrollo en primera persona tipo *Metroid*.



→ **NINTENDO DS,** la consola más vendida de la historia, con 154 millones de unidades, dejará de fabricarse este año.

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Reggie Fils-Aime
Presidente de Nintendo America

"El ritmo de lanzamientos de Wii U ha sido más lento de lo esperado, pero va a aumentar drásticamente."



Ken Levine
Creador de *Bioshock Infinite*

"Estamos trabajando en los DLC de *Bioshock Infinite* y van a ser una auténtica declaración de amor a los fans."



Alex Ward
Director de Criterion Games

"Después de una década haciendo juegos de carreras, es hora de que Criterion haga algo nuevo."

MOLA



→ Jugar a *Bioshock Infinite* y sentir que estás en Port Aventura, viajando por los raíles. Así, ¿quién necesita un Dragon Khan?
Desde luego, los raíles aéreos que unen Columbia tienen un parecido más que evidente con los habituales de las montañas rusas. Eso sí, no está del todo claro que el mando te dispare el ritmo cardíaco tanto como lo haría el bueno de Khan en la realidad. ¿O sí?

→ Que en *Game & Wario* de Wii U aparezca como estrella invitada nuestro héroe autóctono Cálico Electrónico.
Wario y Cálico son tal para cual: bigotudos, fortachones y amantes del humor.

→ Debatir sobre el final de *Bioshock Infinite*. ¡Es tan bueno y complicado que es casi una obligación!
Para entenderlo a la primera, se recomienda haber estudiado antes física cuántica y latín.

→ Tener la alarma de *Metal Gear* como tono del Whatsapp y asustarte cuando suena.
Gran tono de llamada. Y estar en contacto con el coronel Campbell ya sería la reoca.

→ La respuesta que daría Iker Jiménez al ver la imagen de Salva Espín (en HC 261) jugando en la máquina de *Mortal Kombat* y que en la imagen salgan Ryu y Honda
Es todo un misterio esa dualidad, pero Iker le daría una explicación en un periquete.

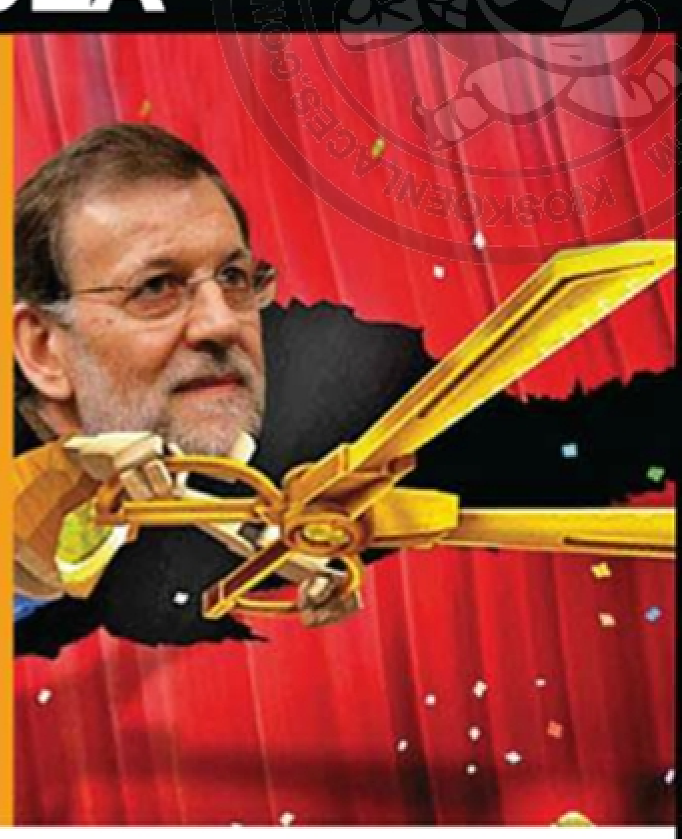
→ Que Ken Levine, creador de *Bioshock*, sea en realidad el famoso presentador José Manuel Parada. Cualquier día le vemos en *Cine de Barrio*.
Estuvo relacionado con el cine, pues fue guionista en sus comienzos, así que no sería nada descabellado.

→ No tener que estar salvando cada dos por tres a Elizabeth en *Bioshock Infinite*.
Por fin una IA que sabe cuidarse solita y que, encima, ayuda.

→ Matar campeando en *Black Ops II* y que te insulten.
Cosas muy gratificantes, sí...

→ Que Gerard Piqué, tras haberse rapado la cabeza, recuerde a Max Payne en su versión "calva".
Su caída del cabello se debió al uso de un champú recomendado por Robben, a quien le agradeció el favor permitiendo el 7-0 del Bayern e incluso marcando en propia puerta.

NO MOLA



→ A este paso, a base de hacer tantos recortes, Mariano Rajoy sustituirá a Kutaro, el protagonista de *Puppeteer*.
Mariano "Manostijeras" es ya un fijo de todo lo que tenga que ver con tijeras, katanas, cuchillos y cualquier objeto con filo suficiente como para dar un tajo. De hecho, está en conversaciones con Platinum Games para protagonizar un "hack and slash" titulado *Rajoyetta*.

→ Que Hobby Consolas llegue todos los meses casi dos semanas más tarde. ¡Maldita aduana Algeciras-Ceuta!
Seguro que los guardias se dedican a confiscar los chupa-chups, para su uso y disfrute.

→ Que Nintendo solo saque ediciones especiales de consolas, pero no de juegos. ¿Qué tal un *Fire Emblem Awakening* con caja metálica?
Siempre quedará la opción de comprarse esas consolas especiales, aunque luego las tengas repetidas...

→ Saber que Nintendo no dará conferencia en el E3 de este año. Espero que no se estén quedando sin ideas.
Que no cunda el pánico. El filósofo Miyamoto está revisando ya textos antiguos de Platón y Aristóteles para reciclar ideas e implantarlas en la compañía.

→ Que *Call of Duty Ghosts* le haya copiado el nombre a la saga Ghost Recon.
Las palabras son patrimonio de la humanidad, pero quizás podrían haber sido más originales a la hora de titular.

→ Que haya un mosquito molestando mientras juego online. Sospecho que los envían los rivales para fastidiar.
Son los famosos mosquitos teledirigidos por control remoto, que pican que da gusto.

→ Que *Walking Dead: Survival Instinct* pueda jugarse en mi Game Boy Advance sin disminuir gráficos.
Sin duda, uno de los juegos más impactantes de este 2013.

→ Que, si el Barça y el Madrid quieren jugar la final de la Champions, tengan que comprarse el *Pro Evolution Soccer*.
Tras sus grandiosas eliminaciones contra el Bayern de Múnich y el Borussia, los dos equipos no han perdido el tiempo y ya están listos para "disputar" la final de Wembley.

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es



O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

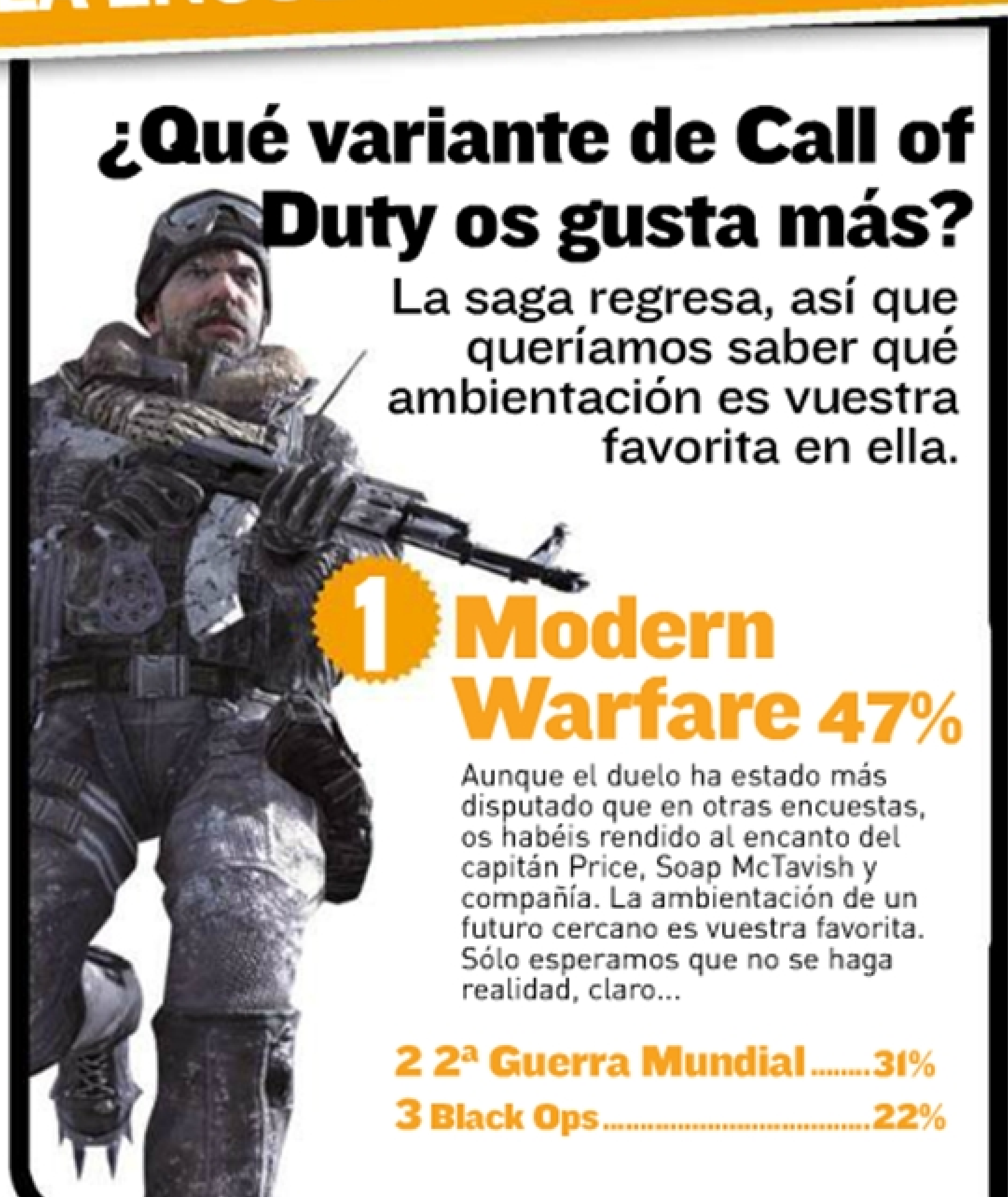
COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

LA ENCUESTA DE FACEBOOK

¿Qué variante de Call of Duty os gusta más?

La saga regresa, así que queríamos saber qué ambientación es vuestra favorita en ella.



1 Modern Warfare 47%

Aunque el duelo ha estado más disputado que en otras encuestas, os habéis rendido al encanto del capitán Price, Soap McTavish y compañía. La ambientación de un futuro cercano es vuestra favorita. Sólo esperamos que no se haga realidad, claro...

2 2ª Guerra Mundial........31%

3 Black Ops..................................22%



Juegos lanzados sin pulir

Gears of War Judgment

No son pocas las quejas que nos han llegado a propósito de este juego. Como podéis ver, se han experimentado algunos bugs "graciosos" (zooms en los que



seguimos viendo a nuestro personaje, NPCs que atraviesan paredes), pero también otros más graves, por los que nuestro personaje se queda bloqueado en una escalera o... ¡toda la pantalla se pone negra! Muchas veces toca recargar un punto de salvado, porque esos errores no tienen solución posible...

Galería de fanart

Manda tus dibujos por Facebook



Jesús Gonzalo

Pablo Olazarán

La pregunta tonta

¡Responde cada miércoles en Facebook!

En Red Dead Redemption, ¿cómo oía nuestros silbidos el caballo?



Nacho García
"En realidad, al silbar disimulaba y mandaba su ubicación por Whatsapp al caballo."

Francisco Javier MB
"Porque es un caballo ninja y persigue a Marston camuflándose con el entorno."

Francisco José Reyes
"Marston es el hombre que susurraba a los caballos. Es el César Millán de estos animales."

Xelís Ansinet
"En realidad lanzaba una cápsula Hoi-Poi con otra mano y aparecía el caballo."

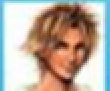


Roberto Santiago
"El caballo va siempre con él, pero tiene la capa de invisibilidad de Harry Potter."

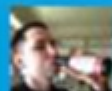
LO MEJOR DEL TIMELINE



Andrés Calatayud (FB)
"¿Es realmente necesaria tanta seguridad en cuentas de juego online? Ya he tenido varios problemas, con Steam, Battlenet, etcétera."



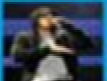
Edward Mahoney (FB)
"¡Restan 39 meses, 39 números, 1.248 días para que Hobby Consolas llegue al número 300! O, lo que es lo mismo, tres años y dos meses."



Manuel Romero (FB)
"La mejor saga de terror de todos los tiempos es *Silent Hill*, y la verdad es que *The Evil Within* se parece un poco. Solo con eso, me conformo."

Adriano Delfriki (FB)
"*Beyond: Dos almas*... Qué mal queda. Podrían haber respetado el nombre original. Es como si *Heavy Rain* hubiese llegado llamándose "Aguacero"."

capitán.soap.mac... (Web)
"*Medal of Honor*, *Call of Duty*, *Homefront*, *Battlefield*... Todos con guerra moderna. ¿Para cuándo una vuelta a la Segunda Guerra Mundial?"



hawk-7 (hobbyconsolas.com)
"*GTA V* no es un juego, es una obra maestra. En el futuro van a tener que exponerla en museos."

tekunden (hobbyconsolas.com)
"El tema de los DLC ya me está mosqueando desde hace tiempo. Cuando compro un juego, no sé si estoy comprando un juego o el primer DLC."



astroboy (hobbyconsolas.com)
"*Zelda: A Link to the Past* se merecía una continuación. En todas las memorias perdura *Ocarina of Time*, pero este juego ha sido demasiado olvidado."

Místico (hobbyconsolas.com)
"Para mí, los "reboots" son la prueba de que cada vez faltan más ideas nuevas (o de que es demasiado arriesgado intentar algo original)."

Esli (hobbyconsolas.com)
"Muchos les tenemos manía a los DLC, pero algunos merecen la pena, como *Borderlands 2*. Presiento que los de *Bioshock Infinite* también molarán."

Chakan (hobbyconsolas.com)
"Me encanta el "remake" de *Castle of Illusion*. Ojalá éste sea el comienzo de multitud de "remakes" de Megadrive. Daría lo que fuera por ver muchos de sus títulos."

RETUITEANDO OFFLINE por Manuel del Campo

A las puertas del E3, las nuevas consolas acaparan toda la información

A quién seguir



PS Vita
Atentos porque se prepara un gran lanzamiento para esta consola. ¿Nueva franquicia?



ZombiU
Parece seguro que habrá secuela de uno de los grandes títulos para Wii U. Atentos



Dead Space Film
El realizador John Carpenter ha expresado su deseo de dirigir el film.

Tendencias

- EAStarwars
- #GranTurismo6
- SonyMobile
- Watch_dogs
- eSports_bar
- Take2
- #PokemonX/Y
- Vengadortoxico



Puedes seguirme en mi Twitter Digital: @manu_delcampo

Potencia Next Gen



CapacidadPS4@Quantic_Dream
Guillaume de Fondaumiere, uno de los jefazos de Quantic dream (Heavy Rain) afirma que "PS4 será similar a un PC de dentro de uno o dos años", y asegura que tendrá sus limitaciones

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Bueno, quizá es aventurado saber cómo serán los PC en 2015... pero me quedo con la idea en la que todos coinciden de que PS4 será muy potente. ¿Limitaciones? Estaría bueno, siempre existirán... lo que tiene que ocurrir es que nosotros no nos demos cuenta de que existen.



Frosbite3WiiU @DICE
Jonah Anderson, director técnico de DICE (Battlefield) reconoce que el motor Frosbite 3 que usarán próximamente no ha dado buenos resultados en Wii U. Han decidido "no seguir ese camino".

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Han creado una gran polémica estas declaraciones. Y yo sigo insistiendo: ¿cuándo ha dicho Nintendo que el valor de Wii U está en su potencia? ¿Lo hizo acaso con Wii? Wii U propone una experiencia diferente e innovadora, esa es su potencia.

Curiosidades



Noalasarmas@electronicarts
Electronic Arts dejará de pagar a las compañías de armas por incluir réplicas reales en sus videojuegos. Se trata de respetar el derecho de libertad de expresión, afirman.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Según EA, los escritores no pagan una cuota cada vez que usan la palabra "Colt". De la misma forma, ellos no van a hacerlo así que seguirán incluyendo armas reales, pero sin pagar por ello. Sorprendente iniciativa, aunque me da que también tiene que ver con los últimos recortes que está haciendo la compañía.



crisisWoW @blizzard
El gran referente de los MMO ha perdido 1,3 millones de suscriptores en el último periodo. Aunque sigue contando con 8 millones de usuarios, queda lejos de su máximo esplendor de 12 mill. en 2010.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Una de dos, o la crisis afecta hasta los que parecen inmunes a cualquier cosa o el modelo que lleva tanto tiempo funcionando empieza a dar signos de fatiga a pesar de las constantes actualizaciones. Ley de vida, que diría Mou...

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 30 DE ABRIL

DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Call of Duty: Black Ops II	PS3	6	6
2	God of War Ascension	PS3	2	2
3	Elder Scrolls V: Skyrim	PS3	-	1
4	Fire Emblem: Awakening	3DS	-	1
5	Red Dead Redemption	PS3	-	1
6	NBA 2K13	PS3	-	1
7	Fórmula 1 2012	PS3	-	1
8	Luigi's Mansion 2	3DS	7	2
9	FIFA 13	PS3	9	8
10	Call of Duty: Black Ops II	360	-	1





The Elder Scrolls V: Skyrim Uno de los juegos más grandes de la presente generación sigue más vivo que nunca. La aparición de los DLC *Dragonborn*, *Heartfire* y *Dawnguard* en PS3 ha reimpulsado con fuerza las ventas del título de Bethesda.

Fire Emblem Aw. La mezcla de estrategia y rol de *Fire Emblem Awakening* ha logrado colarse en un ranking dominado por juegos de PS3.

Por plataformas

PS3
1 CoD: Black Ops II
2 God of War Ascension
3 Elder Scrolls V: Skyrim
4 Red Dead Redemption
5 NBA 2K13

XBOX 360
1 CoD: Black Ops II
2 Elder Scrolls V: Skyrim
3 Final Fantasy XIII-2
4 Gears of War Judgment
5 Bioshock Infinite

Wii U
1 Lego City Undercover
2 New S. Mario Bros U
3 Need for Speed: MW U
4 Monster Hunter 3 Ult.
5 FIFA 13

Wii
1 Just Dance 4
2 Mario Party 8
3 Super Mario Galaxy
4 Wii Sports Resort
5 FIFA 13

3DS
1 Fire Emblem Awaken.
2 Luigi's Mansion 2
3 Dreamworks SuperStar
4 Lego City Undercover
5 Monster Hunter 3 Ult.

NDS
1 Monster High: Patinaje
2 Pokémon Edic. Negra 2
3 Pokémon Edic. Blanca 2
4 New Super Mario Bros
5 Club Penguin

PS VITA
1 Soul Sacrifice
2 FIFA 13
3 Sly Cooper: Ladrones...
4 Uncharted: El Abismo...
5 Rayman Origins

PC
1 Elder Scrolls V: Skyrim
2 StarCraft II: Heart of...
3 Age of Empires...
4 SimCity
5 StarCraft II

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 22 al 28 de abril — Datos cedidos por VGChartz

1 Friend Collection: New Life 3DS
2 Dragon's Dogma PS3
3 Luigi's Mansion 2 3DS
4 Tomb Raider PS3
5 Steins Gate: Senkei Kousoku no... PS3
6 PhotoKano PS Vita
7 Animal Crossing: New Leaf 3DS
8 Kyoukai Senjou no Horizon Portable PSP
9 Naruto Shippuden: Ultim. Ninja Storm 3 PS3
10 Bioshock Infinite PS3



Friend Collection: New Life. En Japón se pirran por los simuladores sociales, como éste y como el exitoso *Animal Crossing: New Leaf*, que ya supera los 3 millones de unidades vendidas.

En EE.UU.

Del 21 al 27 de abril — Datos cedidos por VGChartz

1 Dead Island Riptide Xbox 360
2 Dead Island Riptide PS3
3 Lego City Undercover: The Chase Begins 3DS
4 Injustice: Gods Among Us Xbox 360
5 Luigi's Mansion 2 3DS
6 Injustice: Gods Among Us PS3
7 Star Trek Xbox 360
8 Star Trek PS3
9 Dragon's Dogma Xbox 360
10 Call of Duty: Black Ops II Xbox 360



Dead Island Riptide. El furor por los zombis no tiene fin, y de ello se ha aprovechado el título de Techland, que nos devuelve a un paraíso convertido en un horror de sangre y no muertos.

En Gran Bretaña

Del 21 al 27 de abril — Datos cedidos por VGChartz

1 Dead Island Riptide Xbox 360
2 Dead Island Riptide PS3
3 Injustice: Gods Among Us Xbox 360
4 Injustice: Gods Among Us PS3
5 Dragon's Dogma Xbox 360
6 Lego City Undercover: The Chase Begins 3DS
7 Star Trek Xbox 360
8 Luigi's Mansion 2 3DS
9 Dragon's Dogma PS3
10 Tomb Raider Xbox 360



Injustice: Gods Among Us. Los personajes de DC Cómics han contado con el buen trabajo de NetherRealm y han logrado colarse muy arriba en las listas de Reino Unido y EE.UU.

La cifra

33.000.000

millones de unidades lleva vendidos la saga *Metal Gear*, que vuelve a estar en boga con la quinta entrega.

ANUNCIO PLAYSTATION 3

El simulador final de la generación

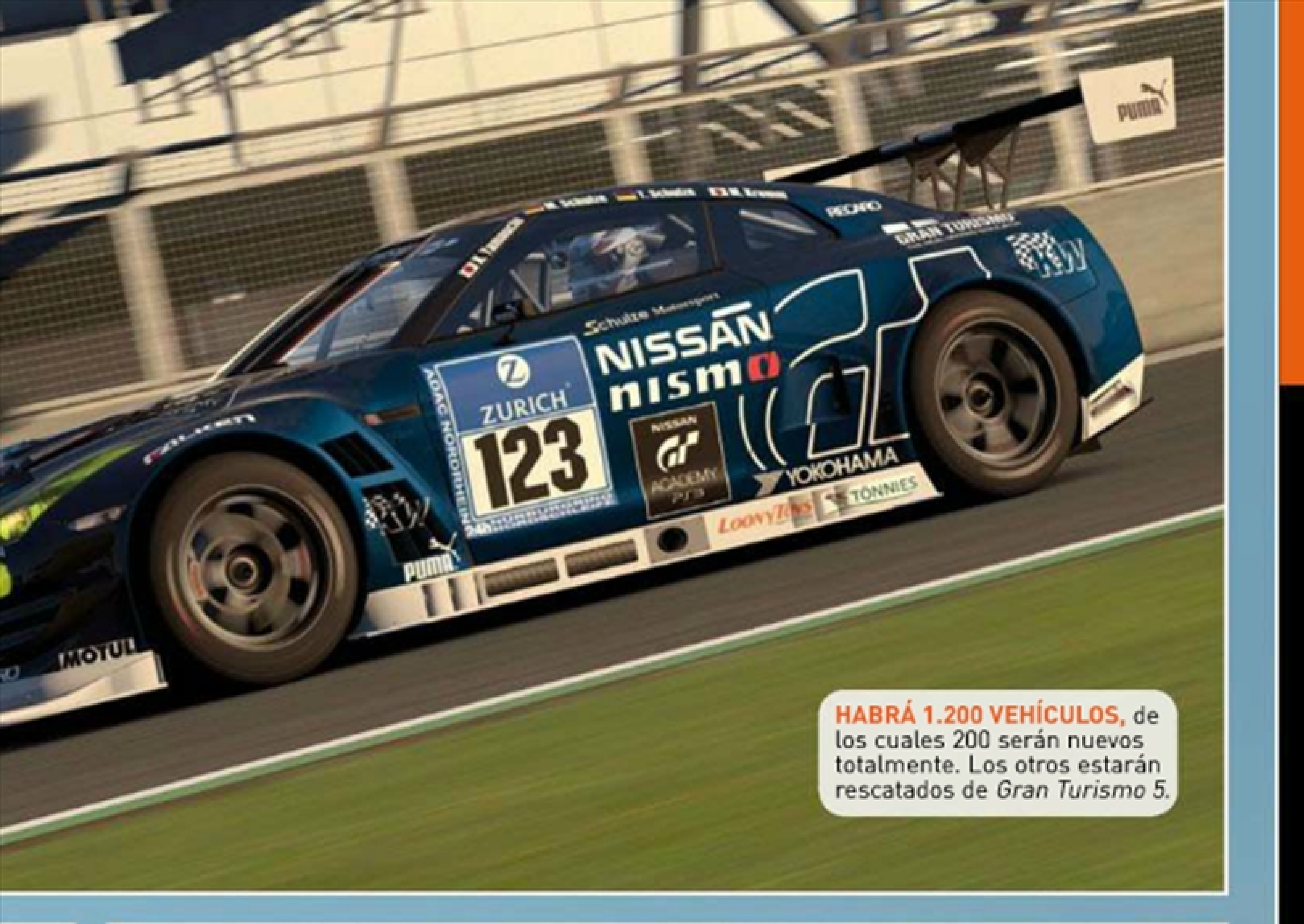
Aprovechando la celebración del 15 aniversario de su simulador estrella, Sony anunció en el circuito de Silverstone el lanzamiento de Gran Turismo 6 esta navidad. Estuvimos allí, ¡y pudimos jugarlo!

Gran Turismo, el llamado simulador de conducción real, ha cumplido este año su decimoquinto aniversario. Aprovechando la efeméride, se hizo un evento de celebración en el legendario circuito de Silverstone, adonde acudió Kazunori Yamauchi, presidente de Polyphony Digital. El gurú de la automoción digital confirmó lo que era un rumor a voces: *Gran Turismo 6* está en desarrollo y llegará a las tiendas de cara a la próxima Navidad, en exclusiva para PlayStation 3. Durante nuestra visita a la campiña inglesa pudimos probar una demo inicial del juego e incluso ponderar su realismo poniéndonos luego al volante de un Nissan GT-R de verdad en la pista.

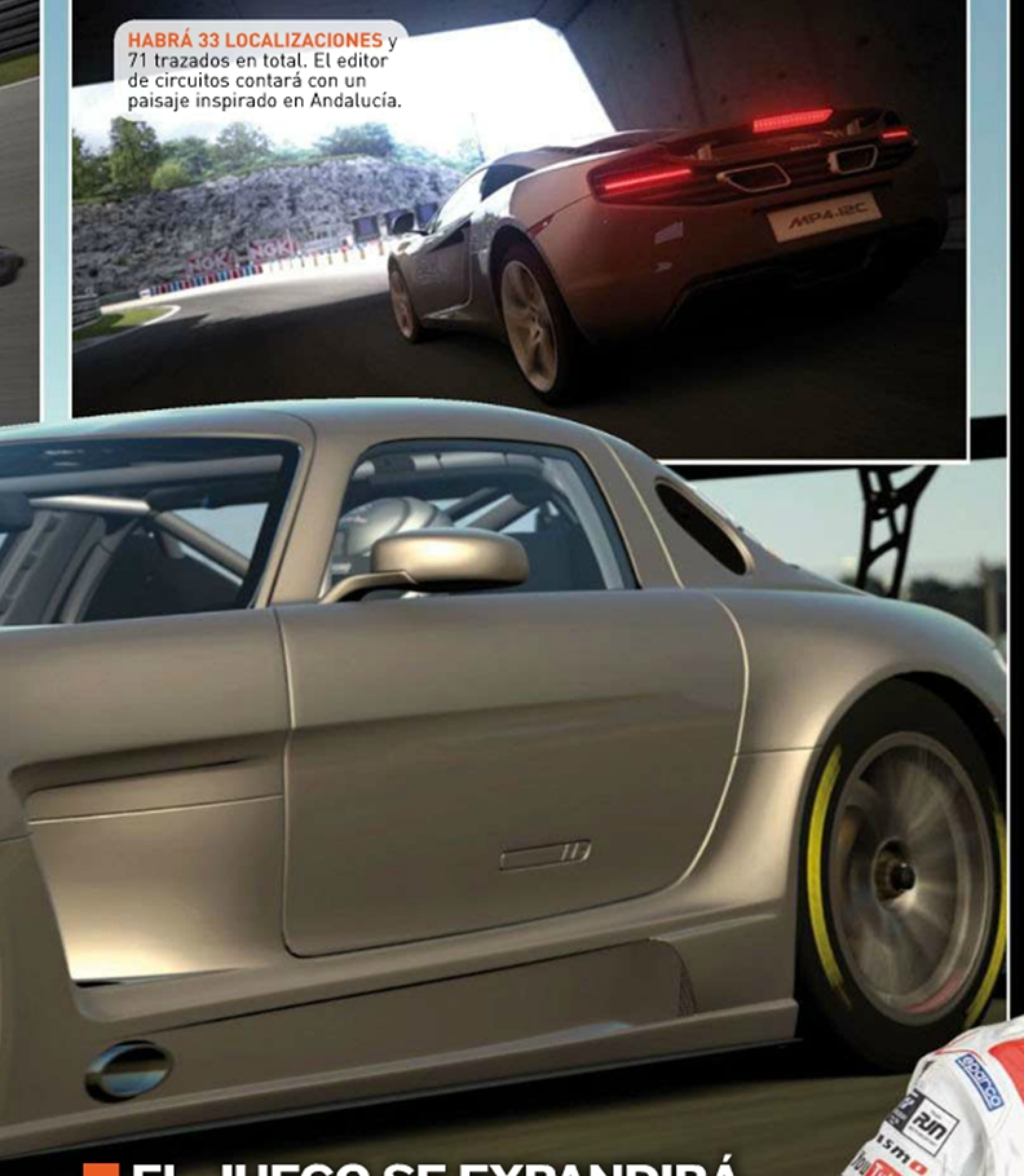
La nueva entrega de la saga de velocidad estrella de Sony estrenará motor gráfico, concebido para exprimir al máximo la potencia de PS3. Así, el nuevo motor de físicas ofrecerá mejores efectos para las suspensiones, los neumáticos y la aerodinámica, que podremos personalizar con cientos de piezas. El interfaz también estará remozado, lo que reducirá los tiempos de carga.

El garaje de vehículos se ampliará hasta los 1.200, de los cuales 200 serán totalmente nuevos, con un acabado muy detallado tanto en su exterior como en su salpicadero. Asimismo, habrá 33 localizaciones y un total de 71 trazados diferentes desde el primer día. Tanto los coches como los circuitos se irán ampliando constantemente por medio de DLC. Tampoco faltará el editor de circuitos, una de cuyas ambientaciones estará inspirada en Andalucía. Finalmente, el título permitirá crear comunidades online y será compatible con smartphones, tabletas y ordenadores, para que siempre estemos conectados.

EL NUEVO MOTOR GRÁFICO llevará a PS3 a su límite: suspensiones, aerodinámica y ruedas serán muy realistas.



HABRÁ 1.200 VEHÍCULOS, de los cuales 200 serán nuevos totalmente. Los otros estarán rescatados de *Gran Turismo 5*.



HABRÁ 33 LOCALIZACIONES y 71 trazados en total. El editor de circuitos contará con un paisaje inspirado en Andalucía.

EL JUEGO SE EXPANDIRÁ CON NUMEROSOS DLC Y APOSTARÁ FUERTE POR LAS COMUNIDADES ONLINE

GT Academy, del juego a la realidad

Hablamos en Silverstone con Lucas Ordóñez, un español al que *GT* convirtió en profesional.

¿Cómo conociste la existencia de la GT Academy?
Estaba estudiando Empresariales y vi en una revista que Nissan y PlayStation se unían para crear GT Academy. Yo tenía la PS3 en casa, tenía el *Gran Turismo 5 Prologue* y siempre he sido un seguidor de las carreras de coches, así que me decidí a inscribirme porque el premio, que era poder correr en las 24 Horas de Dubái, no me lo podía perder.

¿Cómo es de realista *Gran Turismo* respecto a lo que experimentas en una carrera de verdad?
Llega hasta el punto de que lo usamos como una herramienta más para desarrollar nuestro nivel de conducción, para conocer circuitos, para tener referencias de frenada... El circuito de Nürburgring, por ejemplo, me lo aprendí el año pasado sólo jugando en el *Gran Turismo*. Te puedes convertir en un piloto profesional desde el sofá de tu casa.

¿Llega el grado de realismo a detalles como el subviraje, el sobreviraje o el desgaste de los neumáticos?
Gran Turismo no quiere llegar tampoco a ese extremo de detalle. Sí es perfeccionista con los gráficos y las físicas del coche, pero lo otro sería algo demasiado complicado para que el jugador entendiera el sistema. Kazunori Yamauchi entiende muchísimo de ingeniería, de suspensiones, de frenos... Pero yo creo que no ha querido, al menos hasta ahora, explotar esa vertiente del realismo.

¿Cómo es tu relación con Kazunori Yamauchi?
Nos vemos poco, pero siempre estamos en contacto por email, para hablar de lo que nos gusta: de cómo se comportan los coches que conducimos, de nuestras carreras en Nürburgring, de la cultura española, que le encanta...

¿Ha hablado contigo para el desarrollo de *GT6*?
Sí, incluso me ha pedido consejo, por ejemplo para preguntarme qué circuitos incluiría. De hecho, ya sé que hay alguno que ha caído: no sé si sólo por mí, pero yo le di alguna sugerencia... Me siento orgulloso de que me pregunte cómo noto el simulador o las sensaciones reales de un Nissan Delta Wing o un GT-R para trasladarlas al escenario virtual.

Ahora que dices lo de los circuitos, en el primer tráiler del juego se observa un escenario que parece ambientado en Andalucía, con una plaza de toros. ¿Sabes qué ciudad concreta es?
A mí me ha parecido que era el sitio que yo le sugerí, pero no lo puedo decir aún, para no chafarle la sorpresa. La verdad es que me ha impactado, porque me acuerdo de haberlo hablado con él. Es el sitio que le aconsejé que visitara para poder incluirlo en el juego.

LUCAS ORDÓÑEZ es piloto de Nissan y quedó segundo en la categoría LMP2 de las 24 Horas de Le Mans, en 2011.

NUEVOS DATOS PS3 - XBOX 360 - Wii U - PC

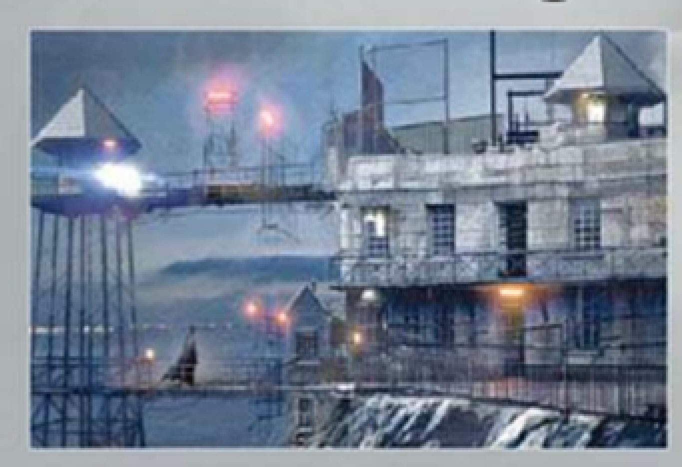
Los inicios de Batman en Arkham

El estudio Warner Montreal sustituye a Rockseady para profundizar en el origen del Caballero Oscuro con una precuela, Batman Arkham Origins, que saldrá el 25 de octubre.

Alguno de los mejores comics del hombre murciélago, como Batman: Año Uno, han servido para inspirar la tercera entrega de la saga *Arkham*, que se desarrollará **unos años antes de *Arkham Asylum***. Durante estos años, Batman aún no se había convertido en un famoso detective, sino que se enfrentaba a los criminales de una manera más tosca, y la policía no sabía si identificarlo como un aliado o como una amenaza. En ese contexto, el hombre murciélago pasará una de las Navidades más agitadas de su vida, ya que **el villano Black Mask** ofrecerá una recompensa por su cabeza (una golosina que no van a dejar pasar otros criminales como Deathstroke, el Pingüino...)

El cambio de desarrolladora no va a influir en el estilo de juego. Warner Montreal apostará por unos combates fluidos, basados en mantener el ritmo de ataques y contras, y un sistema de navegación complejo, en que las sombras serán nuestras mayores aliadas. Por primera vez **podremos llamar al Batwing** (aunque no se controlará) para desplazarnos de forma automática entre distintos puntos de la ciudad y también se incluirán misiones secundarias. No está claro si tendremos que enfrentarnos a los acertijos del Enigma, pero sí que nos esperan un montón de detenciones para ayudar a la policía de Gotham. En cuanto a las novedades en el aspecto visual, volveremos a comprobar lo que da de sí el **motor Unreal Engine 3** con una nueva ambientación. Comprobaremos el contraste de la iluminación navideña con una **fuerte tormenta de nieve** que barre las calles de Old Gotham, la parte más antigua de la ciudad.

Arkham Origins Blackgate, en portátiles



ESTA SECUELA aparecerá en PS Vita y 3DS al mismo tiempo que su "hermano mayor". Será un juego de acción en 2.5D desarrollado por Armature Studios, responsables de *Metal Gear Solid HD Collection* para Vita.

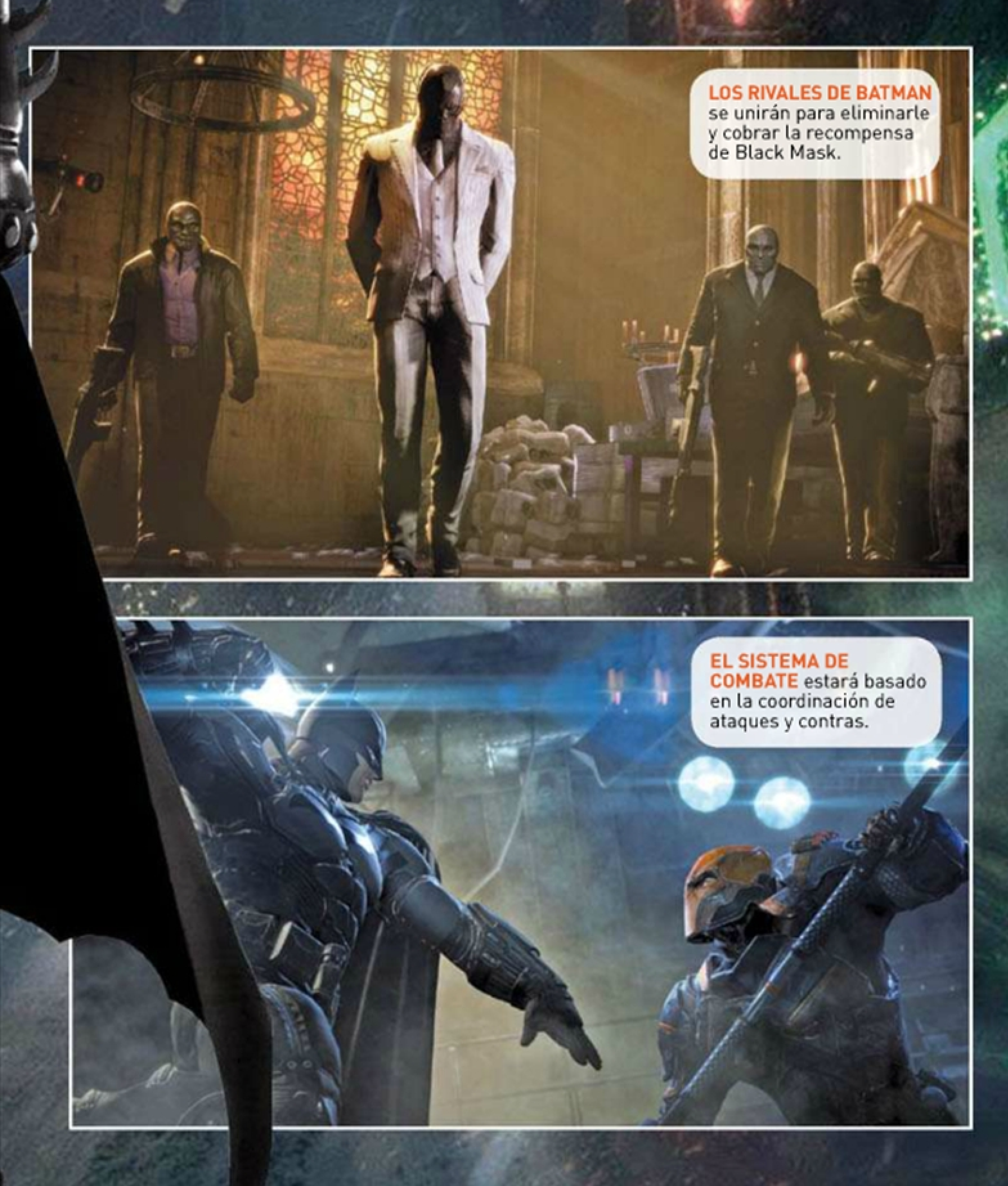


EL ARGUMENTO nos trasladará a la prisión de Blackgate, donde el Caballero Oscuro ha encerrado a sus enemigos de *Arkham Origins*. Muy pronto, las autoridades perderán el control de la cárcel y hará falta nuestra intervención.



EL CABALLERO OSCURO no tendrá un estilo tan refinado como en las dos entregas anteriores.

PODREMOS UTILIZAR EL BATWING PARA VIAJAR POR LA CIUDAD



LOS RIVALES DE BATMAN se unirán para eliminarle y cobrar la recompensa de Black Mask.

EL SISTEMA DE COMBATE estará basado en la coordinación de ataques y contras.

Vuelta a Gotham

Origins se desarrollará varios años antes de *Arkham Asylum* (2009). Esta vez, en lugar de limitarnos a correr por las instalaciones del manicomio, nos desplazaremos por todo Gotham City. Los escenarios reflejarán detalles navideños, como la nieve y las luces, pero mantendrán el estilo gótico que caracteriza a la ciudad.



LOS SUBTERRÁNEOS y los edificios de la zona industrial pondrán el contrapunto a las azoteas típicas de los comics.



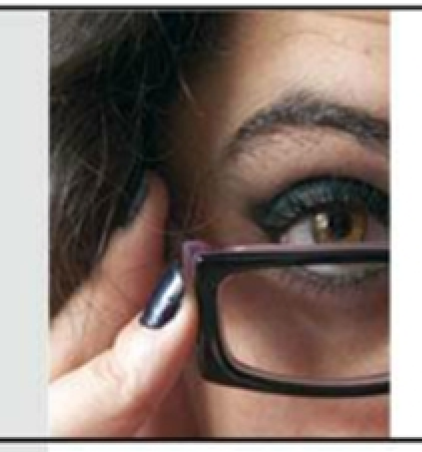
LA DECORACIÓN NAVIDEÑA tendrá un estilo decadente, que enlaza con la ambientación de los dos juegos anteriores.



UNA TORMENTA DE NIEVE asolará las calles, mientras los criminales conspiran para acabar con el Caballero Oscuro.



EL GRAN TAMAÑO DE LOS NIVELES y la libertad para movernos (usando bat-gadgets) son una constante en la saga.



Visto así...

por Melissa
melissa@axelspringer.com

Nos dan gato por zombi

De vez en cuando nos cuelan una lechuga entre col y col, nos engañan a base de bien: qué fácil es **utilizar una serie de culto para lanzar toda clase de subproductos** para que, pobres de nosotros, piquemos como moscas.

Éste ha sido el caso del videojuego de **The Walking Dead: Survival Instinct**... más que sobrevivir a los zombis hay que sobrevivir a los tipos que lo han ideado, que sí que parecen muertos vivientes a raíz del leño que les ha salido. ¿Habrán sido las prisas por aprovechar la moda zombi o que como ya estaban seguros de que se vendería no se han esmerado ni un poco?



¿SON ASÍ DE CUTRES los zombis del juego, Merle? Bueno, no, pero casi...

En fin, no lo sabemos, pero **hasta el muchacho de Memorias de un zombie adolescente parecía más vivo** que este juego, uno de esos bluffs que te deja pensando "en qué hora me he dejado llevar".

Lo de los zombis es como con Star Wars: si Yoda puede hacer piruetas y Darth Vader se pasa al lado oscuro "porsiaca", pues **los zombis ya, lo que nos quieran contar**... Tenemos a la vuelta de la esquina World War Z, en la que se dan unas carreras que ya quisiera Usain Bolt. Efectos secundarios de vampiros que brillan al sol, hombres lobo lampiños y otras tomaduras de pelo. Una cosa es echarle imaginación y otra echarle morro...

PRIMER CONTACTO PC - MAC - IOS

Blizzard enseña sus cartas

La compañía californiana nos ha dejado echar una partidas a HearthStone: Heroes of WarCraft, un nuevo juego de cartas ambientado en el universo de WarCraft. Y además... ¡es gratuito!

Lo nuevo de Blizzard será un juego de cartas para PC, Mac e iOS al estilo de *Magic*, y nosotros ya lo hemos jugado. Desde el menú principal accederemos a 3 modos de juego: Juego, Práctica y Forja. En el primero nos enfrentaremos a rivales de todo el mundo en partidas online 1vs1. El modo Práctica nos servirá para poner a prueba nuestro mazo de cartas contra rivales generados por la CPU. Forja, por su parte, nos permitirá crear nuestro propio mazo de cartas, con el que luego saldremos a combatir online. Aquí también podremos activar una ayuda que nos completará el mazo automáticamente. Igualmente podremos mejorar los parámetros de nuestras cartas (subiendo de nivel como en un juego de rol) y crear nuevas. ¿Cómo?, pues destruyendo algunas de las que tengamos repetidas, lo que nos dará una serie de puntos que luego podremos invertir en crear esa carta que tanto ansiamos.

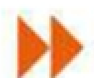
Antes de empezar la partida tendremos que escoger a uno de los 9 héroes típicos de la saga (mago, guerrero, hechicero, druida, paladín...). Nuestra misión: acabar con el héroe rival antes de que perezca el nuestro. En cada turno dispondremos de un número de cristales para usar. Cada carta posee un valor en cristales, así que tendremos que escoger con cuidado cuáles usamos en función de los cristales disponibles. Habrá todo tipo de cartas: de magias, de defensa, de ataque, de estados alterados, etc.

HearthStone será gratis y vendrá con una oferta inicial de 300 cartas, una cifra apreciable para un juego de este tipo. También podremos comprar nuevos mazos (con 5 cartas cada uno) a un precio de un dólar (suponemos que aquí será el ya clásico 0,79 euros, pero todavía no está confirmado). Saldrá a finales de año y en verano se abrirá una beta.

BLIZZARD ESTÁ CREANDO UN JUEGO DE CARTAS ESTRATÉGICO, ADICTIVO Y MUY FÁCIL DE APRENDER A DOMINAR



EL SISTEMA DE JUEGO ES SENCILLO Y PROFUNDO, con cientos de cartas con habilidades muy distintas. Coleccionarlas todas no será sencillo, aunque también podremos comprarlas.



EN EL MODO FORJA la CPU podrá crearnos mazos automáticamente, perfecto para jugadores noveles.

LOS HÉROES DE LA SAGA serán los protagonistas de las batallas de cartas. Cada uno tendrá una habilidad especial.

PRIMER CONTACTO PS3 - XBOX 360 - PC

Encubriendo la verdad extraterrestre

The Bureau XCOM Declassified, la readaptación a shooter de la mítica guerra entre humanos y aliens, llegará el 23 de agosto. Ya lo hemos probado, y su fórmula de disparos estratégicos funciona.

Tras varios retrasos, el 23 de agosto por fin verá la luz *The Bureau XCOM Declassified*, que supondrá el debut de la mítica saga de estrategia en el género de los disparos. El juego estará ambientado en 1962, en plena Guerra Fría, y nos mostrará los orígenes de la organización XCOM como un ente gubernamental de Estados Unidos para eliminar una inesperada invasión alienígena y ocultar su existencia a la sociedad.

A través de los ojos del agente William Carter, el título propondrá un desarrollo de shooter en tercera persona, en el que habrá tanto disparos como habilidades especiales, del estilo de hacer levitar objetos o lanzar pulsos electromagnéticos. Las coberturas, al más puro estilo *Gears of War* o *Mass Effect*, serán vitales. Sin embargo, no será un shooter más, pues habrá un intenso componente estratégico, inspirado directamente en el de *XCOM Enemy Unknown*. Así, gracias a un sistema llamado Battle Focus, podremos dar órdenes a los dos agentes que nos acompañarán: la acción se ralentizará, y a través de una rueda de comandos podremos indicar adónde queremos que se muevan, marcarles blancos o pedirles que usen habilidades especiales. Habrá hasta cuatro clases de soldados (ingeniero, comando, de reconocimiento y de apoyo), lo que dará pie a infinidad de estrategias. Lo mejor de todo es que, si los compañeros mueren, ya no podremos volver a usarlos y tocará reclutar a otros desde cero.

Otro punto importante es que no habrá multijugador, pues 2K Marin ha preferido centrarse en la historia. En esta habrá numerosos momentos en que podremos tomar decisiones mientras interactuamos en las conversaciones, como en *Mass Effect*.



2K MARIN, el estudio que firmó *Bioshock 2*, ha sido el encargado de esta adaptación de la saga *XCOM*.

EL UNIVERSO DE XCOM ADOPTARÁ UNA PERSPECTIVA DE SHOOTER EN TERCERA PERSONA, PERO SE MANTENDRÁ EL TONO ESTRATÉGICO

"La tercera persona era la mejor forma de plasmar este universo"

Alyssa Finley, vicepresidenta de desarrollo de 2K Marin, nos cuenta los detalles del nuevo juego de la saga Xcom.

En esta generación el shooter ha sido un género tan común que es difícil ver ideas frescas. 2K Marin define a este *XCOM* como un shooter táctico ¿Cómo se traduce en términos jugables?
Como en todos los juegos de la saga, el jugador es el responsable tanto de sí mismo como de su escuadrón. El sistema Battle Focus permite tener un control táctico muy preciso, para mandar a un agente a un lugar concreto en tiempo real y que, desde allí, utilice una determinada habilidad especial, mientras él y el otro agente se quedan en otro sitio cubierto, para protegerle del fuego cruzado.

La posibilidad de que nuestros compañeros mueran será una de las claves del juego...
Eso añade tensión y horror a la experiencia. Cada decisión cuenta, y los errores pueden traer fatales consecuencias. Es como en *Enemy Unknown*: si no manejabas un escuadrón grande y algunos soldados morían, corrías el riesgo de no poder seguir avanzando. Está la posibilidad de gestionar el escuadrón desde la base y volver a un punto anterior, pero queda a elección del jugador.

> "LA MUERTE DE LOS ALIADOS DA TENSIÓN Y HORROR A LA EXPERIENCIA JUGABLE"
> ALYSSA FINLEY

La saga *XCOM* fue recuperada hace unos meses por Firaxis, con *Enemy Unknown*. ¿Habéis hablado con ese estudio para hacer esta adaptación al género del shooter?
Sí, hemos coordinado muchas cosas con ellos, como el interfaz que se ve al usar el sistema Battle Focus, con esos típicos escudos azules. Hemos estado en contacto para aseguranos de que cualquiera que juegue reconozca inmediatamente la experiencia. Ha sido una suerte poder tener esta retroalimentación con ellos, porque nos han ayudado muchísimo.

El protagonista es el agente William Carter, que trabaja para esa organización conocida como The Bureau. ¿Cuál es su personalidad?
Es un exmilitar, un exmiembro de la inteligencia que prefería ser un lobo solitario, poco aficionado al trabajo en equipo. Tras sobrevivir al día cero de la invasión, la organización le insta a formar parte de ella como uno de los principales comandantes. Hay una buena historia detrás de él, pero ya la descubriréis.

***Bioshock 2* es, hasta el momento, el juego más importante en la trayectoria de 2K Marin. En cierto modo, *The Bureau XCOM Declassified* recuerda a ese título, en cuanto al uso de poderes especiales. ¿Habéis recuperado elementos de aquella aventura en las profundidades de Rapture?**
No directamente, pero sí que hay influencias en el sentido de la trascendencia que hemos querido dar a la historia y las decisiones. Del mismo modo, la personalización de tu escuadrón también modifica la forma de jugar.

Inicialmente, el juego se planteó como un shooter en primera persona. ¿Cuándo y por qué decidisteis cambiar a tercera persona?
Sí, la primera vez que lo mostramos era en primera persona, pero veíamos que no transmitía un verdadero sentido de responsabilidad sobre tu equipo. Necesitábamos trabajar en las sensaciones respecto al espacio táctico: dónde está mi cobertura, mis agentes, cuál es el blanco prioritario... La tercera persona era esencial para comprender todas esas informaciones. Era la mejor forma de plasmar la jugabilidad con coberturas.



ALYSSA FINLEY se encargó de presentar el juego en Londres y luego respondió a las preguntas de Rafael.



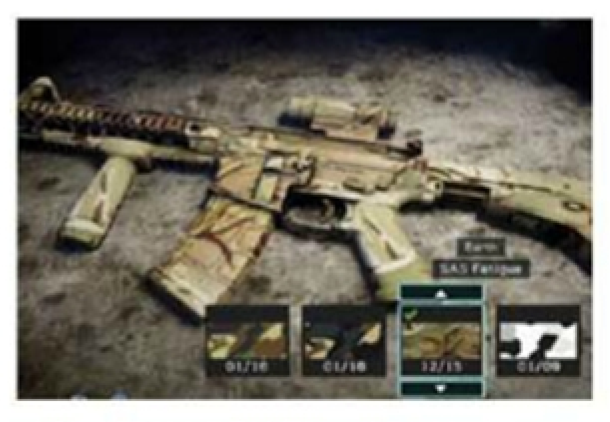
Head shot

por David Martínez
david.martinez@axelspringer.es

Licencia de armas... reales

Electronic Arts, que cuenta en su catálogo con juegos bélicos del "calibre" de ***Battlefield, Medal of Honor*** y ***Army of Two***, ha manifestado que dejará de "licenciar" armas reales en sus juegos. El motivo es muy respetable: la compañía no quiere que parte de los beneficios vayan a fabricantes como **Colt o McMillan**, cuyo negocio es la guerra real.

Al principio, me llevé las manos a la cabeza... ¿Significa esto que no volveremos a ver armas de verdad en sus juegos? A algunos les parecerá una tontería, pero eso es parte de la experiencia. No es lo mismo tirar con un **M-14 EBR** con **ACOG** y cargadores **Magpull** que con un modelo desconocido. Sería como jugar a un simulador sin coches reales licenciados.



¿LAS ARMAS REALES en los videojuegos benefician la industria armamentística?

Además, ¿no se trata de una muestra de hipocresía? Si existe **un motivo ético** para esta decisión, podían optar por dejar de lanzar juegos bélicos o violentos, que **trivializan la muerte**, y en la mayoría de los casos, sólo muestran su lado más épico.

El caso es que, después del shock inicial, he profundizado en el tema... para descubrir que las declaraciones de **Jeff Brown, el portavoz de la compañía,** no son más que una medida "populista". Electronic Arts seguirá mostrando armas reales en sus juegos, como hasta ahora, ya que nunca estuvieron licenciadas en el sentido estricto de la palabra.

PRÓXIMOS LANZAMIENTOS NINTENDO 3DS

Nintendo prepara una avalancha en 3DS

La portátil tiene un catálogo muy heterogéneo, que seguirá creciendo en los próximos meses con 5 nuevos juegazos.

La familia de juegos de **Mario ya ha vendido más de 30 millones de copias** en la portátil de Nintendo. *Zelda*, por su parte, ha colocado **más de 3 millones con *Ocarina of Time***. Por eso no nos extraña que Nintendo quiera continuar el éxito con 5 nuevos juegos que exprimirán a tope la 3DS.

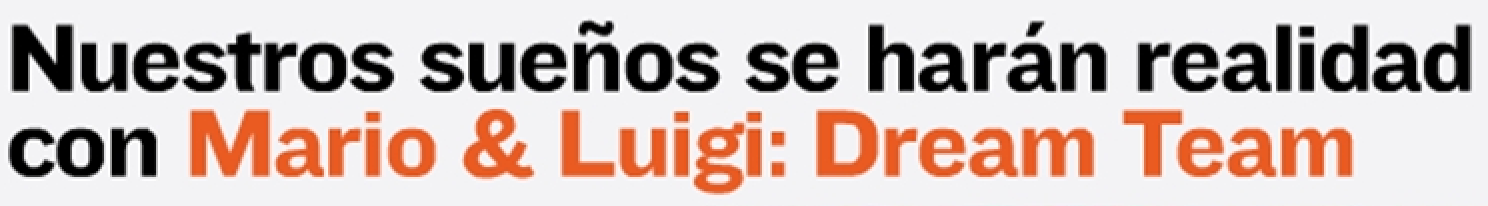
Supimos de ellos en la última **Nintendo Direct** (esas presentaciones que hace Nintendo cada pocos meses), pero nosotros ya **hemos podido probarlos** un rato, así que os traemos toda la información que necesitáis, que no es poca.

Entre los juegos anunciados no faltará la vertiente "golfa" con **Mario Golf**, ni su lado más "golfo" aún en **Mario Party** o los **escarceos roleros junto a Luigi**. Tampoco se quedará solo su "corcel" **Yoshi**, ni Link con la secuela del mítico **A link to the Past**.

Los torneos caseros de Mario Golf se harán mundiales gracias al online

Después de 8 años esperando a despabilar nuestro swing, por fin llega un nuevo *Mario Golf*. La mayor novedad será la inclusión del modo online: podremos jugar con nuestros colegas, completar unos hoyos con rivales aleatorios, subir nuestras puntuaciones y entrar en torneos, crear comunidades y reclutar a jugadores de todo el mundo... Además, podremos personalizar las reglas prohibiendo los golpes especiales o eligiendo las condiciones meteorológicas, por ejemplo. ¿Estáis listos, caddies?





Nuestros sueños se harán realidad con Mario & Luigi: Dream Team

La vertiente rolera de Mario volverá por la puerta grande con un increíble viaje. En él, Mario, Luigi y Peach llegarán a Isla Pi´illo de vacaciones pero, como siempre, la princesa acabará metida en problemas. Tendremos que poner a Luigi a dormir para que Mario pueda entrar en el Mundo de los Sueños. Allí interactuaremos con el Luigi dormido que veremos en la táctil para lograr que Mario avance. Por ejemplo, si le tocamos la nariz conseguiremos que estornude, haciendo girar determinadas plataformas. Además, usaremos el giroscopio para realizar varios ataques durante los combates por turnos.



DREAM TEAM NOS OBSEQUIARÁ CON LO MEJOR de cada entrega: combates por turnos y 2 universos a explorar.

Ningún meteorito extinguirá a Yoshi's Island de nuestra portátil

Una de las sagas más valoradas por fans y crítica volverá a 3DS. Esta tercera entrega mantendrá el estilo de las anteriores, un plataformas 2D con Yoshi como protagonista. Esta vez, además, podremos tirar un "huevón" gigantesco, que arrasará con la mayor parte del escenario que le salga al paso. Volverán las flores, las estrellas y las monedas rojas coleccionables y nos han prometido que usará las opciones de 3DS a tope.



EL ESTILO GRÁFICO mezclará los dibujos a mano al estilo de *Paper Mario* o el *Yoshi's Island* original con elementos 3D más texturizados, creando un conjunto muy atractivo.

La fiesta portátil de Mario Party

Si hay un juego de la familia Mario que nos invita a hacerle perrerías a nuestros amigos, ese es *Mario Party*. Esta nueva entrega llegará con 7 tableros. En uno podremos usar (una vez por partida) un potenciador que multiplicará nuestra tirada, en otro elegiremos entre ocupar casillas seguras o jugárnosla a avanzar con el peligro de acabar aún peor, por ejemplo. Además, los nuevos minijuegos aprovecharán a tope las posibilidades de la portátil, incluso utilizando la cámara con tarjetas de realidad aumentada.





HABRÁ 7 TABLEROS Y 81 MINIJUEGOS de todos los tipos. Las partidas serán más rápidas y se potenciarán las jugarretas a nuestros rivales.

El futuro de Link será su pasado

La próxima entrega de *Zelda* para 3DS será una secuela directa de *A Link to the Past*, una de las mejores entregas en la historia de la saga. Además de la jugabilidad clásica de la serie, nos encontraremos muchas novedades. Link podrá usar un nuevo poder, que le convertirá en una especie de versión dibujada de sí mismo, lo que le permitirá pasearse por las paredes del escenario para resolver todo tipo de puzles. Además, el diseño de las mazmorras será mucho más vertical y el acabado gráfico, espectacular.



EIJI AONUMA, responsable de la saga desde *Ocarina*, lleva dos años involucrado en este juego. Garantía absoluta de calidad.

Warp Zone



por Daniel Quesada
daniel.quesada@axelspringer.es

Los males de la transición

El E3 calienta motores, así que dentro de "naíca" (que se dice en Granada) veremos muchos títulos nuevos, gran parte de los cuales formarán parte las nuevas consolas de Sony y Microsoft.

Algunos serán proyectos pensados para la generación actual que, tras el anuncio de las nuevas consolas, fueron "trasladados" a todo correr a las nuevas plataformas. Otros, como *Watch Dogs* o *Assassin's Creed IV*, dirán un "ni pa ti, ni pa mi" y saldrán tanto en esta generación como en la siguiente. Veis por dónde van los tiros, ¿no? Por un lado tendremos el problema de que juegos esperados para nuestra consola nos pasarán de largo para subirse al siguiente tren y por otro nos encontraremos con títulos que no sacarán todo el partido a las nuevas consolas porque se han lanzado a matacaballo para ellas.



KAMEO iba a salir en GameCube, luego en Xbox... Y al final llegó a Xbox 360.

Y me parece lógico que esto pase, que conste. Con tamaños pastizales de inversión, hay que amortizar los proyectos todo lo que se pueda, pero los usuarios debemos tener muy presente el contexto en el que salen esos juegos.

Años atrás, esto mismo sucedió con juegos como *Kameo* (interesantes, pero no bien rematados al saltar de plataforma), pero con el paso del tiempo, los desarrolladores cogieron el pulso a las nuevas consolas. Será interesante ver qué ritmo se marcan en la "nueva nueva generación".

EL **PERSONAJE** DEL MES

El padre del terror se llama Shinji Mikami

Aunque la fama le llegó por ser el creador de la saga *Resident Evil*, su currículum incluye obras como *Aladdin* (para Super Nintendo) *God Hand* o *Vanquish*. Ahora, Mikami regresa al "survival horror" con el próximo The Evil Within.



Cualquiera diría que los años no pasan por este japonés, que nació en 1965, y cuya carrera ha estado estrechamente vinculada a la saga que creó en 1996: *Resident Evil*. Cuando entró en Capcom en 1990 sus primeros trabajos consistieron en licencias de Disney, en particular *Goof Troop* para Game Boy y *Aladdin* para Super Nintendo (la versión para Mega Drive estaba desarrollada por Virgin). Pero todo cambiaría con su decisión de hacer un juego de terror para las consolas de 32 bits, basado en *Sweet Home* para NES. El propio Mikami manifestó que había realizado *Resident Evil* como respuesta por la decepción que se llevó con Zombi, la película dirigida por George A. Romero.

A partir de ese momento, Mikami ha estado implicado, como director, productor o asesor, en la mayor parte de los "survival horror" desarrollados por Capcom, como *Dino Crisis*, *Devil May Cry* y *Onimusha*). Después de la versión GameCube de *Resident Evil 4*, Shinji se reunió con otros talentos de la compañía en Clover Studio, y apostó por desarrollos independientes del calibre de *Viewtiful Joe*, *Okami* y *God Hand*.

PERTENECIÓ AL PRESTIGIOSO ESTUDIO CLOVER, JUNTO A ATSUSHI INABA E HIDEKI KAMIYA

Ninguno de los juegos de Clover tuvo el éxito esperado, pero los "primeras espadas" como Atsushi Inaba, Hideki Kamiya y Mikami fundaron otro equipo, primero llamado Seeds y finalmente, tras un acuerdo con Sega, Platinum Games.

Su trabajo más relevante dentro de Platinum fue el "shooter" futurista *Vanquish*, que salió en 2010. Al poco tiempo, anunció la creación de Tango Gameworks, con un proyecto denominado *Zwei*, que se ha transformado en *The Evil Within* y marca su regreso al "survival horror".

Una carrera de éxitos

- Comenzó a desarrollar **juegos de Disney** para **Capcom**. Creó **Resident Evil** en 1996.
- En su breve paso por **Platinum Games,** estuvo encargado del "shooter" **Vanquish**, que publicó Sega.
- Ha fundado su propio estudio **Tango Gameworks,** quienes están desarrollando **The Evil Within** para **Bethesda.**

Breves

VUELVE EL PADRINO DE LOS SHOOTERS

Bethesda va a cumplir el sueño de millones de fans en todo el mundo con la llegada de ***Wolfenstein: The New Order***. Esta nueva entrega está siendo desarrollada por MachineGames, un grupo formado por antiguos miembros de StarBreeze, creadores de *The Darkness* o los juegos de Riddick, expertos en esto de los shooters, vamos.

Su tarea no será fácil, ya que hablamos de la franquicia que popularizó los juegos de disparos en primera persona, por lo que las exigencias serán máximas, más aún estando Bethesda de por medio. Aún no se sabe gran cosa sobre cómo será, pero os podemos adelantar que los nazis volverán con sus robots gigantes y sus ansias de dominar el mundo. Al margen de las polémicas declaraciones de Warren Spector remarcando la falta de originalidad en las compañías, lo cierto es que no hay por qué desconfiar de su calidad. Llegará a PS3, Xbox 360 y PC a finales de año. ¡Ah! y también lo jugaremos en la nueva generación.





NOS VEREMOS EN LOS TRIBUNALES

Phoenix Wright, el abogado más famoso de los videojuegos (incluso más que el de Urdangarín) ha recurrido la sentencia por la que su nueva aventura, ***Phoenix Wright: Ace Attorney Dual Destinies***, no iba a aparecer por estos lares. En los nuevos contenciosos tendremos que descubrir al autor de unos atentados. Eso sí, habrá que esperar hasta otoño para descargarlo en la eShop de 3DS. ¡Protesto!





EL REINO DE CORAZONES EN HD

Sora, Riku, Mickey Donald, Goofy y compañía visitarán PS3 por primera vez el 13 de septiembre con una remasterización de dos de sus grandes juegos en alta definición. ***Kingdom Hearts HD 1.5 Remix*** incluirá *Kingdom Hearts: Final Mix*, una revisión con todos los extras aparecido de la aventura original de PS2 y *Kingdom Hearts Re: Chain of Memories*. Además, vendrá con vídeos en HD de *358/2 Days*. Vale, no es un nuevo episodio en la saga, pero aquí ya estamos contando los días restantes para poder echarle el guante.

NUEVA ENTREGA DE NUESTRA VIDA VIRTUAL

En algún momento de 2014, aún sin confirmar, podremos disfrutar con la nueva entrega de la simulación social más completa del mercado en PC y Mac. ***Los Sims 4*** mantendrá la esencia de la saga, aunque EA y Maxis ya han comentado que entre las novedades veremos unos sims más realistas que nunca. Lo que más nos ha gustado es que se potenciará la personalización y podremos compartir nuestras creaciones con los amigos y la comunidad.



por
Christophe
Kagotani
Corresponsal en Tokio

■ PS3 - Xbox 360 ■ Aventura ■ Tango Gameworks - Bethesda ■ Lanzamiento: 2014

EL LADO OSCURO DE LA AVENTURA

THE EVIL WITHIN

Si The Ring revolucionó el cine de miedo, podría ser también Japón quien devolviera el terror a los juegos...

■ **QUE UN TÍTULO DE SHINJI MIKAMI DESPIERTE INTERÉS** no es noticia, pero sí lo es que éste suponga un regreso al terror. Presentada meses atrás como *Project Zwei*, la nueva aventura de Mikami por fin ha tomado forma y nombre: *The Evil Within* (en Japón lo vamos a conocer como *Psycho Break*, porque el nombre original es demasiado difícil de pronunciar para el nipón medio).

El arranque del juego no se aleja demasiado de los cánones del género: el protagonista, Sebastian, es un detective encargado de investigar un extraño asesinato en un sanatorio (aunque más tarde visitaremos otros entornos), junto a dos compañeros. Pronto descubre los restos de una salvaje matanza en el interior del edificio, la cual es obra de un temible hombre encapuchado. Prácticamente desde el principio, Sebastian tendrá que sobrevivir a trampas mortales, histéricas persecuciones e incluso momentos en los que la realidad parece distorsionarse.

➔ **EL PLANTEAMIENTO VISUAL** buscará unas sensaciones muy cinematográficas. Rara vez tendremos indicaciones en pantalla y, además, la acción se presentará en formato 2:35:1, igual que en las películas de cine. Además, las animaciones del protagonista cambiarán en función de si la escena es de combate o infiltración, lo cual servirá también para "dar pistas" al jugador sobre lo que hay que hacer en cada momento. Lo mismo sucederá con los enemigos: cuando no sepan dónde está su "presa" se moverán más erráticamente. Así, el terror será más realista que nunca...






LOS MOVIMIENTOS de Sebastian variarán en función de las circunstancias. Aquí toca pasar desapercibido...

SIN MIEDO A PASAR MIEDO

EL TERROR más visceral es algo que los usuarios no hemos sentido desde *Dead Space*. Aunque *The Evil Within* tendrá muchos momentos de acción, Mikami quiere que ayude a los usuarios a redescubrir el miedo. Enemigos deformes, claustrofóbicos efectos de luz, gore... Todo ello, con una versión modificada del motor id Tech 5 que ellos llaman "Tango stylized". ¿Será este el regreso del survival horror?








LOS ENEMIGOS serán así de grotescos. Muchos serán antiguas personas sometidas a terribles torturas.



ÚLTIMA HORA

aquí Tokio

➔¡Saludos desde Japón, amigos! Arranco mi "boletín de noticias" con lo último en periféricos: Pokemon TRETTA Lab. No sé si lo sabéis, pero en estos lares existe una recreativa llamada Pokémon *TRETTA*. Con este nuevo periférico es posible transferir datos de los Pokémon capturados desde el juego de recreativa hasta nuestra 3DS. El periférico saldrá a la venta el 10 de agosto a un precio de 3.800 yenes (unos 29 €).

➔Final Fantasy X-2 HD, la remasterización del título de PlayStation 2, está cada vez más próxima, pero sus desarrolladores todavía no han decidido



si incluirán o no el contenido Last Mission, que se vio originalmente en Japón. Este capítulo extra proporcionaba un "epílogo" a la historia y nos permitía jugar en una nueva mazmorra, la torre Yadonoki. No incluirlo sería un poco "agarrao" por su parte, la verdad.

➔Metal Gear Solid: The Legacy Collection es un nuevo recopilatorio de la saga de Kojima. Llegará a PS3, pero no a 360. ¿El motivo? Ocupa demasiado espacio. Mientras que la versión para la consola de Sony ▸▸



aquíTokio



cabría en un Blu-Ray, en Xbox 360 se necesitarían 7 DVDs. Ahora bien, el productor no descarta que el título pueda llegar a la próxima consola de Microsoft.

→**Siguiendo con Kojima,** hay noticias más negativas sobre su otra gran saga. *Enders Project*, la siguiente entrega de *Zone of the Enders*, ha sido cancelada, debido a que el recopilatorio *Zone of the*



Enders HD Collection ha vendido bastante menos de lo esperado. El grupo de programación se ha disuelto, pero Hideo dice que, si los usuarios quieren el juego, se lo digan a Konami para que la compañía se atreva a lanzarlo.

→**Hideo Baba,** el simpático productor de la saga *Tales*, ha comentado que están construyendo un nuevo entorno dedicado a localizar los juegos de la franquicia para el mercado occidental, de tal forma que



los lanzamientos en ese sector lleguen con un retraso prácticamente nulo respecto al público japonés.

→**Dead or Alive** no para de ofrecer entregas. La siguiente será *Dead or Alive 5 Ultimate* y aterrizará en PS3 y 360. Incluirá nuevos personajes, como Momiji, la aprendiz de Ryu en la franquicia *Ninja Gaiden*, además de varios modos reciclados de la versión Vita. Y con esto me despido, que comienza la temporada de lluvias en Japón y debo ir a comprar un paraguas. Dewa Matta!

El blog de kagotani

3DS y el "social gaming"

En Japón, acaba de terminar la Golden Week, un periodo de vacaciones muy popular. Es increíble ver a los chavales tomando fotos con 3DS, que parece haberse convertido en su cámara preferida. Les encanta revisar las fotos que han tomado con sus amigos. Teniendo en cuenta lo fácil que es obtener fotos de una forma más barata y con más calidad, no deja de sorprenderme lo popular que es 3DS entre el público más joven.



DS fue el primer intento de Nintendo por adaptarse a los nuevos tiempos, pues los keitais (teléfonos móviles) y los smartphones atrapaban cada vez más la atención. Cuando éstos adquirieron la capacidad de tomar fotos, cualquiera podía compartir imágenes donde quisiera, por lo que era natural que DS acogiera esa función. Así nació DSi. Los jóvenes comenzaron a trastear con la consola, que se convirtió en un diario en el que guardar sus fotos. Los smartphones son el dispositivo más popular para tomar fotos y videos, pero no están al alcance de los niños, que usan para esa tarea 3DS, su consola favorita. PSP y Vita no han logrado llamar tanto la atención y los que las usan ya tienen un keitai o un smartphone.

« JUEGOS COMO MONSTER HUNTER 3G PROPICIAN LAS RELACIONES SOCIALES ENTRE JUGADORES »

Todo esto viene de muy atrás, pero ahora hay otra variable: el uso de 3DS como plataforma social. Facebook, Twitter o los smartphones existen en Japón, pero hay otras vertientes. Así, Nintendo usa *Tomodachi Collection* y *Animal Crossing* o incluso el Miiverse como "redes sociales encubiertas". También podríamos añadir *Monster Hunter* o *Dragon Quest IX*, pues algunas de sus prestaciones provocan que los usuarios se reúnan físicamente para intercambiar datos o jugar en red. En definitiva, 3DS se ha convertido en una plataforma de "social gaming" muy popular tanto para niños como para adultos. Las redes sociales ya tienen un tiempo de vida, así que todo el mundo espera que cada consola nueva incluya funciones en ese sentido. Sin embargo, ni 3DS ni Wii U incorporan herramientas lo bastante versátiles para esas tareas. En Japón, Nintendo podría convertirse en un baluarte de las redes sociales. Además, al ofrecer un "servicio Nintendo", los padres sentirían seguridad al dejar a sus hijos socializarse. Quizá Nintendo está demasiado centrada en hacer juegos, pero creo que 3DS podría ser un buen rival para los smartphones. La decisión de la compañía de unir sus divisiones de diseño de consolas portátiles y de sobremesa puede ser un paso en esa dirección.



Ofertas válidas hasta el 27 de mayo de 2013

En Carrefour encontrarás siempre las mejores ofertas

Exclusivo Carrefour



CONSOLA PS3 12 GB
+ DUAL SHOCK 3
+ MANDO Y CÁMARA MOVE
+ WONDER BOOK + SORCERY
o
CONSOLA PS3 12 GB
+ DUAL SHOCK 3
+ MANDO Y CÁMARA MOVE
+ SPORTS CHAMPIONS 1 Y 2

219€
El pack

Exclusivo Carrefour



CONSOLA PS3 12 GB
+ DUAL SHOCK 3
+ PES 2013
+ F1 2012
+ CALL OF DUTY BLACK OPS
+ VIRTUA TENNIS 4

269€
El pack



CONSOLA Wii
NEGRA
+ MARIO KART
+ VOLANTE

129€
El pack



CONSOLA XB360 250 GB
+ MANDO INALÁMBRICO
+ DARKSIDERS 2
+ BATMAN: ARKHAM CITY
o
CONSOLA XB360 250 GB
+ MANDO INALÁMBRICO
+ FORZA 4
+ SKYRIM

179€
El pack





CONSOLA NINTENDO 3DS XL
DISPONIBLE EN 6 COLORES
+ JUEGO MARIO A ELEGIR

219€
El pack



CONSOLA PSP STREET
+ GERÓNIMO STILTON 2
o
CONSOLA PSP STREET
+ PHINEAS & FERB

89€
El pack

Compra ahora en nuestra tienda Online



Accede a toda la información de tus juegos favoritos en









CALL OF DUTY GHOSTS®

ESTALLA LA GUERRA DE NUEVA GENERACIÓN

■ PS4, Xbox Infinity, PC, PS3, Xbox 360 ■ 5 de noviembre ■ Infinity Ward



El "shooter" más vendido de la generación renueva su arsenal. Un grupo de operaciones especiales, los Ghosts, tiene como misión recuperar la "frescura" de los primeros *Call of Duty* sin perder las claves de su éxito. Para ello se ha armado con un nuevo motor gráfico, una nueva ambientación y novedades jugables.



El filósofo alemán Friedrich Nietszche nos alertó sobre la posibilidad de convertirnos en nuestro propio enemigo, y precisamente ése es el riesgo que afronta la saga *Call of Duty* con el cambio de generación. En Activision son muy conscientes de ello, y el propio CEO de la compañía nos ha expresado su preocupación. En palabras de Eric Hirshberg, lo fácil hubiera sido apostar sobre seguro; lanzar *Modern Warfare 4*, un juego que ni siquiera existe y que aun así tiene más de 100.000.000 de búsquedas en Google. Pero eso no es lo que ha hecho grande a la franquicia. El objetivo de *Ghosts* es mostrar nueva tecnología, una evolución de la experiencia *Call of Duty* sobre un motor gráfico de próxima generación, que se ha convertido en uno de los puntales de Microsoft para mostrar su próxima consola (aunque el juego, cuyo lanzamiento se ha confirmado para el próximo 5 de noviembre, será multiplataforma).

→ **INFINITY WARD, LOS CREADORES DE LA FRANQUICIA,** han optado por nuevos protagonistas y un nuevo argumento, que se desarrolla en la época moderna. El guionista Stephen Gaghan, ganador de un Oscar por Traffic y autor de Syriana, ha sido el encargado de dar vida a un conflicto que comienza con un ataque a los Estados Unidos a manos de una fuerza enemiga aún por desvelar. En este teatro de batalla es donde surgen los Ghosts, operadores de las fuerzas especiales que llevan a cabo misiones de inserción y eliminación, y que actúan según los protocolos de equipos reales, como los Delta o los Navy SEAL. De hecho, uno de los pocos detalles que se ha desvelado sobre este equipo es que utilizan perros para detectar a los enemigos, desactivar explosivos o reconocer el terreno. Para introducirlo en el juego, no solo se han capturado los movimientos de una unidad canina real (un pastor alemán de los SEAL, equipado como en la operación Gerónimo para la caza de Bin Laden), sino que se ha copiado su comportamiento y se ha generado una IA específica para imitar sus instintos.

Poco más se puede adelantar sobre los protagonistas. En las demostraciones técnicas les hemos visto equipados como los Delta de *Modern Warfare 3*, con un fusil X95 de fabricación israe-

GHOSTS CUENTA CON NUEVOS PROTAGONISTAS Y UNA NUEVA HISTORIA AMBIENTADA EN LA ÉPOCA ACTUAL Y ESCRITA POR STEPHEN GAGHAN



lí con mira ACOG y linterna, y los accesorios más sofisticados. Tampoco se han confirmado las localizaciones de juego, más allá de una breve secuencia submarina (en la costa americana), la jungla, una base ártica y una ciudad en ruinas. Y en lo que respecta al uso de vehículos, podemos confirmar el apoyo de helicópteros MH6 Little Bird y UH60 Blackhawk, y unidades de artillería, pero no sabemos cuáles se podrán controlar.

→ **AUNQUE LA PRESENTACIÓN SE HA CENTRADO EN LA TECNOLOGÍA,** también hemos disfrutado de una demo de juego, de menos de 10 minutos de duración, que se desarrollaba íntegramente bajo el agua. El desarrollo adapta

EL MOTOR GRÁFICO

Hemos diseccionado una pantalla de juego para mostraros en detalle cada una de las mejoras que incorpora el primer *Call of Duty* de la generación. No perdáis detalle.

1. D SUB. El motor multiplica de forma automática el número de polígonos de cada objeto para que no aparezcan ángulos. El resultado son superficies orgánicas y círculos perfectos.
2. HDR. High Dynamic Range Lightning, se refiere a los reflejos de la luz sobre distintas superficies para mostrar un mayor nivel de detalle.
3. PARTÍCULAS Y FLUIDOS. El viento, fuego y agua se comportan de una manera más real.
4. LUZ VOLUMÉTRICA. Las fuentes dinámicas se filtran entre las hojas y a través del agua. Están afectadas por salpicaduras y niebla, como en la realidad.
5. TESELACIÓN. El motor administra volumen de manera automática a las superficies.
6. TEXTURAS HD. El nivel de detalle es simplemente real, por más que nos acerquemos.
7. FPS. *CoD Ghosts* se mueve a una tasa constante de 60 imágenes por segundo, tan rápido y fluido como las entregas anteriores. La auténtica "firma" de la saga.
8. AJUSTES. Un efecto que imita el comportamiento de la pupila cuando estamos sometidos a una luz intensa, o pasamos a zonas de penumbra.
9. MODELOS. Al multiplicar el número de polígonos en pantalla, se puede escanear un modelo real y trasladarlo al juego, sin perder ningún detalle.
10. ANIMACIONES. El personaje detecta la proximidad de algunos objetos, y nos da un tiempo para reaccionar (agachándonos junto a una cobertura por ejemplo) sin detener la animación ni mostrar movimientos bruscos.



EL ARMA Y EL ESCENARIO SON REALES, pero no se trata de una pantalla de juego, sino de una parte de la demostración técnica.

una mecánica recurrente de la saga: infiltrarnos en territorio enemigo con un compañero. Sin embargo, aunque no es la primera vez que nos ponemos las aletas y el rebreather (la escafandra de uso militar), sí que hemos descubierto cómo serán los combates submarinos, ya que vamos armados. La principal diferencia con los enfrentamientos en tierra radica en que podemos desplazarnos en las tres dimensiones, y los ataques pueden llegar por arriba. La espectacularidad de la saga se hace patente cuando armamos un torpedo teledirigido y tenemos que hundir un carguero. Un momento dramático que se vuelve aún más intenso cuando quedamos atrapados por los escombros, y esperamos a que nuestro compañero (que utiliza signos de submarinista para comunicarse) nos eche una mano. Sin embargo, nuestra sensación es que parece una "revisión" del nivel Hunter Killer de *Modern Warfare 3* y no ha conseguido sorprendernos, salvo por su refinado apartado visual.

→ LA TECNOLOGÍA ES LA VERDADERA ESTRELLA de *Call of Duty Ghosts*. La saga llevaba pidiendo a gritos una renovación del motor gráfico (sobre todo desde *Modern Warfare 2*) y las nuevas consolas lo van a hacer posible. Se mantiene la premisa de acción fluida a una tasa de 60 fps, pero con un nivel de detalle que nos ha impresionado.

El rostro y las animaciones de los personajes son totalmente verosímiles, lo que mejora nuestra conexión con ellos; casi sentimos que son personas de verdad. En un vistazo se puede ver el modelado del pelo, los cortes y magulladuras en la piel, incluso la suciedad bajo las uñas. Y gracias a la tecnología Sub D (tomada de las películas de animación de Disney Pixar) se acabaron los ángulos: cualquier superficie es curva y parece más orgánica.

Las armas tienen una ejecución fotográfica (se puede leer hasta el número de serie) y los escenarios son más abiertos, con un acabado totalmente natural. Para dejarlo claro, Mark Rubin, productor ejecutivo del juego en Infinity Ward, nos ha guiado a través de la jungla, deteniéndose en incontables detalles: la nueva física de fluidos, que se refleja en un torrente de agua, las partículas y la iluminación, y la ausencia de superficies planas, que el motor "modela" de forma automática. Si a todo ello le sumamos las texturas en alta resolución, las fuentes de luz volumétrica y el modo en que los

LOS PERROS DE LA GUERRA

NO ES LA PRIMERA VEZ QUE LOS PERROS tienen un papel importante en *Call of Duty* (recordad la demoledora racha de bajas de *World at War* y *Black Ops II*). Sin embargo, nunca los habíamos visto así. La unidad canina es un compañero más en nuestro equipo. **El pastor alemán va equipado con un arnés** para que pueda descender y ser izado por un helicóptero. Carga con una cámara, y puede utilizar su privilegiado olfato para detectar centinelas enemigos y explosivos. Es una herramienta más precisa que los drones Predator para reconocer el campo de batalla.
La presencia de **unidades K9 en el campo de batalla es común desde la Segunda Guerra Mundial**, pero su forma de actuar en el juego está tomada de los procedimientos del Seal Team Six durante la persecución de Al Qaeda. En **Infinity Ward** no han querido pronunciarse acerca de si estos nuevos usos para el perro se trasladarán al multijugador.



¿QUIÉNES SON LOS GHOSTS?

YA NO SOMOS LA FUERZA DOMINANTE. En las anteriores entregas de la saga, encarnábamos a soldados de ejércitos superiores (**SAS británicos y Delta americanos**) que intervenían en conflictos con países menos avanzados. Pero los **Ghosts** están en desventaja: se trata de un equipo de emergencia, formado para repeler un ataque superior. Están inspirados en el **Team Six de los Navy SEAL**, y su máscara y su nombre son un homenaje al personaje de *Modern Warfare 2*, **Simon "Ghost" Riley**, aunque no pertenecen al mismo universo de ficción.
Durante el juego siempre vamos a acompañar a la misma unidad (no se han confirmado opciones tácticas) con distintas configuraciones que dependen del campo de batalla. **Todo el equipo, y los vehículos, que se han mostrado son reales**, y cuentan con las modificaciones típicas de los equipos de Operaciones especiales.



ojos del jugador se ajustan a las variaciones en la luz, conseguimos "meternos" en una selva casi real.

→ **EL MULTIJUGADOR SÓLO SE HA INSINUADO** en este evento de "toma de contacto": por un lado, se nos ha recordado el aspecto social de estas partidas, que va a aumentar con las nuevas consolas. Pero ¿y en lo que respecta al juego? Pues se ha recalcado la interacción con los escenarios.

Existirán entornos dinámicos que se transformarán de forma automática, con derrumbamientos o inundaciones, como en el *DLC Revolution de Black Ops II*, y otros que activarán los jugadores, como abrir accesos o conectar torretas robóticas. La otra gran novedad es la personalización visual de los soldados. Podremos escoger el rostro del personaje, uniforme y camuflaje, de forma que nos identifiquemos más con él. No es algo que dependa de los escenarios como en *Black Ops*, sino que será totalmente libre, como las armas y accesorios. Para conocer más detalles acerca del multijugador y la historia, tendremos que esperar al próximo E3. ¡Ya queda poco!

LOS MAPAS MULTIJUGADOR TENDRÁN ELEMENTOS DINÁMICOS AUTOMÁTICOS O ACTIVADOS POR LOS JUGADORES

¿DÓNDE ENCAJA CoD GHOSTS?

El próximo título tiene momentos contemporáneos con *Modern Warfare*, aunque no comparten personajes ni situaciones. Abre una nueva saga dentro de *Call of Duty*.

CALL OF DUTY



DESDE NORMANDÍA, fue el "shooter" me mejor supo plasmar la campaña europea. Desarrollado por Infinity Ward, un grupo que había abandonado la saga *Medal of Honor* para Electronic Arts.



LA DESPEDIDA DE INFINITY WARD del conflicto, desde el desembarco de Normandía a Stalingrado, pasando por la campaña del norte de África. Solo apareció en PC y en Xbox 360.

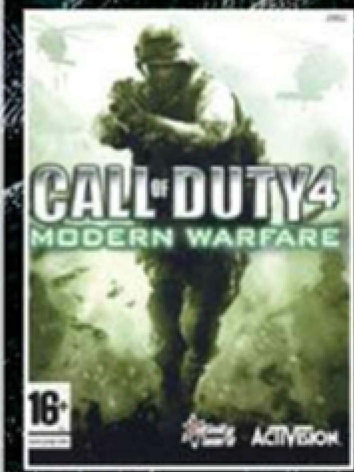


TREYARCH SE PASÓ A LA II GUERRA MUNDIAL sin tanto éxito como sus compañeros. Controlábamos a soldados británicos, canadienses, norteamericanos y a un tanquista polaco.



1939-1945 Esta vez, centrado en la guerra en el Pacífico, contra los japoneses, y en el frente soviético. El personaje Viktor Reznov (interpretado por Gary Oldman) aparece también en la saga *Black Ops*.

CALL OF DUTY MODERN WARFARE



EN 2011 la guerra en Oriente Medio dio un giro catastrófico, con la explosión de un artefacto nuclear. Eso nos obligó a perseguir a los culpables por medio mundo, acompañando al capitán Price.



CORRE EL AÑO 2016 y Zakhaev se ha convertido en un mártir, lo que justifica un ataque de tropas rusas a Washington. Ahora descubrimos al líder ultranacionalista Vladimir Makarov.



EN 2017 se desenvuelve la Tercera Guerra Mundial entre Rusia y los EE.UU. Por otro lado, Price y "Soap" MacTavish prosiguen la caza del terrorista Makarov.

CALL OF DUTY BLACK OPS



LA GUERRA FRÍA y la de Vietnam son los dos principales conflictos que albergan este arco argumental, desarrollado por Treyarch.



EN LOS AÑOS 80 acompañamos a Alex Mason y Frank Woods en diferentes misiones encubiertas, exclusivas para jugar en PS Vita.



EN EL AÑO 2025, China y USA están inmersos en una segunda Guerra Fría, en la que interviene un terrorista llamado Raúl Menéndez. También regresamos a niveles situados en los años 80.

CALL OF DUTY GHOSTS



EN LA ÉPOCA ACTUAL pero en una realidad alternativa en la que no han tenido lugar los hechos de *Modern Warfare*. Todo comienza con el ataque a EE.UU. por parte de una potencia militar superior (aún por confirmar).

AL HABLA CON ZACH VOLKER

Entrevistamos a Zach Volker, animador jefe en Infinity Ward, que nos adelanta nuevos datos sobre *Call of Duty Ghosts* y la tecnología que hay detrás del juego. Esto es todo lo que conseguimos "arrancarle":

¿Qué diferencias tendrán las versiones actuales de CoD Ghosts y las de nueva generación?
Serán tan sólo matices. No queremos que aquellos que los jueguen en PS3 o Xbox 360 tengan una sensación de pérdida, así que el juego es igual. Evidentemente, la nueva generación ofrece más realismo, niveles más grandes y, en general, todo es más espectacular.

¿Qué nuevas situaciones permite el aumento de potencia de las consolas de Sony y Microsoft?
Nunca hemos pensado que la tecnología nos limitase. Nuestra única limitación era la creatividad. Ahora, podemos expandir esa creatividad porque el juego es más fiel a la realidad. Las texturas, los reflejos, el modelado... Nos hacen sentir inmersos en este desarrollo.

Y ¿cómo se mejora esa inmersión, aparte de los gráficos?
Por ejemplo, el impulso de los personajes, que antes hacía "extraños" cuando chocábamos con una pared, se ha vuelto más natural. El juego detecta lo que hay a nuestro alrededor y nos permite reaccionar con anticipación, de un modo que fluye. Un ejemplo parecido es la posibilidad de deslizarse por el suelo si vamos corriendo y presionamos el botón de agacharnos.

Y esta tecnología, ¿aumenta también la crudeza da las escenas?
En Infinity Ward somos muy conscientes del impacto que tienen algunas escenas. Quemos conservar ese efecto sobre el jugador, pero no es necesario ponerle delante de las narices a una persona estrangulada o efectos gore Lo que hacemos es meter secuencias violentas por su significado, no necesariamente explícitas. Nos gusta pensar que lo hacemos "con clase", y tiene que ser algo inesperado.

¿Nos puede adelantar cómo será el control del perro?
No vamos a hablar mucho del perro por ahora, sólo queríamos enseñarlo. Por el momento lo único que puedo adelantar es que estará presente en el modo para un jugador y que será como un miembro más de nuestra escuadra. Como habéis visto, va equipado con distintas cosas en su arnés, por lo que cumple diferentes tipos de misiones.

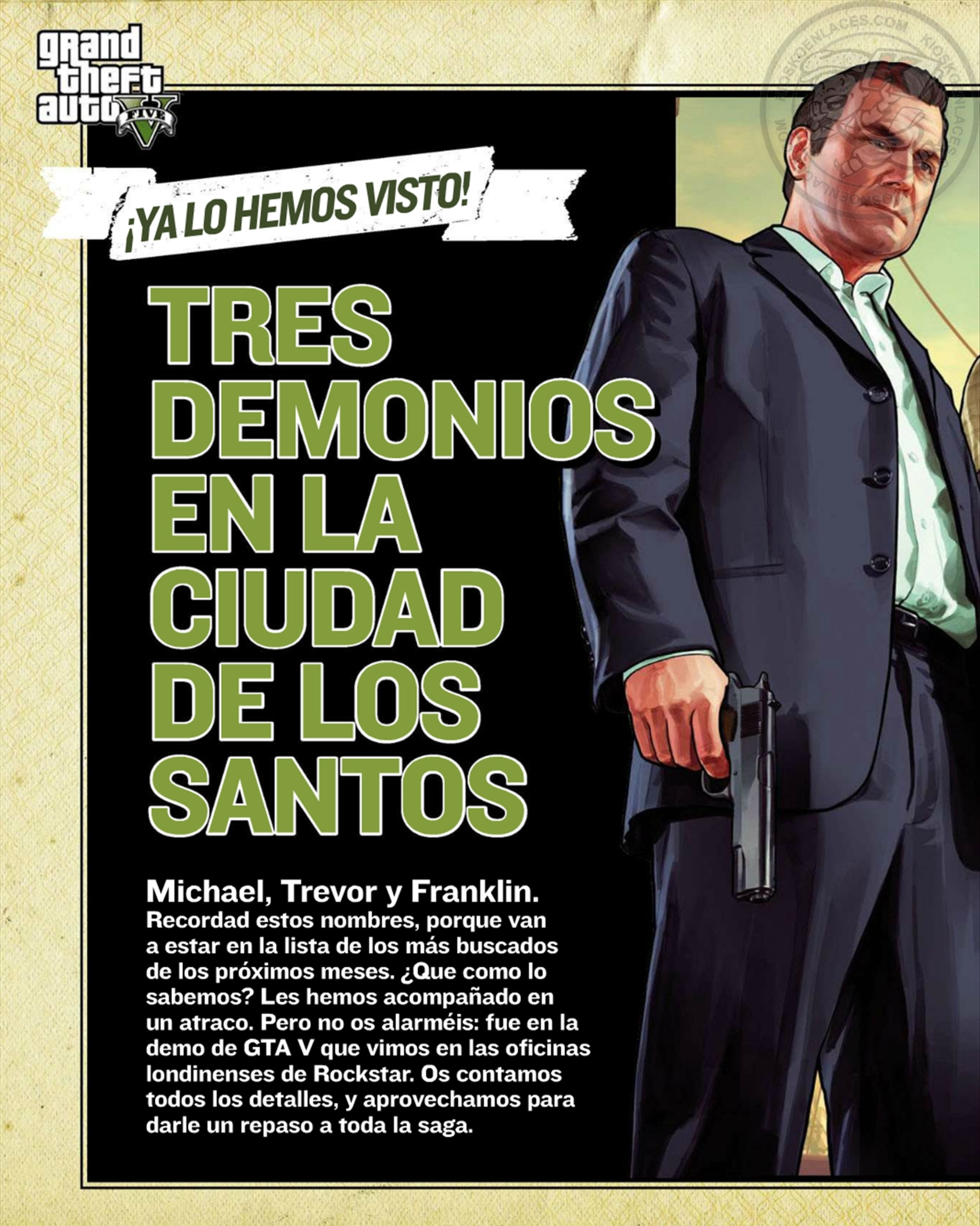
¿Y cómo modifican el juego los niveles submarinos?
Lo que se ha visto por ahora es un nivel de combate, que se controla como si jugásemos en tierra. Podemos desplazarnos hacia arriba y hacia abajo (con los botones de salto y agachado, o bien mirando en esa dirección con el stick y avanzando) y luchar en las tres dimensiones, pero el sistema de juego es "puro" *Call of Duty*.

¿Y habrá niveles submarinos dentro del modo multijugador?
Pues no... hasta ahora. La verdad es que aún estamos explorando formas de mejorar la experiencia multijugador, y a ninguno se nos había ocurrido hacer un nivel bajo el agua, pero es posible. La idea nos parece buena, y no es la única sorpresa que os vais a encontrar en los mapas de *Call of Duty Ghosts*.

> **"EXPANDIMOS NUESTRA CREATIVIDAD PORQUE EL JUEGO ES MÁS FIEL A LA REALIDAD"**
> ZACH VOLKER



ZACH VOLKER (IZQUIERDA) nos concedió una entrevista exclusiva, para profundizar sobre los primeros datos de *Call of Duty Ghosts*.



¡YA LO HEMOS VISTO!

TRES DEMONIOS EN LA CIUDAD DE LOS SANTOS

Michael, Trevor y Franklin. Recordad estos nombres, porque van a estar en la lista de los más buscados de los próximos meses. ¿Que como lo sabemos? Les hemos acompañado en un atraco. Pero no os alarméis: fue en la demo de GTA V que vimos en las oficinas londinenses de Rockstar. Os contamos todos los detalles, y aprovechamos para darle un repaso a toda la saga.



CONTENIDOS



FRANKLIN

Franklin y su inseparable rottweiler Chop nos llevarán a la parte más "chunga", con la guerra de bandas y el tráfico de drogas como fondo, aunque en la demo no vimos nada de eso...

Nombre: Franklin
Fecha de nacimiento: 1985
Lugar de nacimiento: Los Santos
Lugar de residencia: South Los Santos
Familiares: novia (nombre desconocido), Chop (mascota)
Delitos conocidos: robo de bancos, perteneció a banda armada (Grove Street Family) y traficó con drogas.

La demo, que se hizo con la versión de PS3, tuvo un doble propósito: mostrarnos lo que ofrecerá Los Santos y enseñar por primera vez como serán los atracos, una de las principales mecánicas del juego. En lo referente a Franklin, duró 42 minutos y comenzó con el más joven de los 3 protagonistas en un helicóptero. El objetivo era mostrar el enorme tamaño del mundo de *GTA V*. Solo el salto (con caída, apertura de paracaídas y planeo) duró unos 2 minutos, en los que apreciamos el gigantesco tamaño de la ciudad (núcleos urbanos, desiertos, bosques, montes, una base militar...) y la colosal calidad técnica (popping reducido a la mínima expresión, horizonte que se dibuja más lejos que en cualquier otro sandbox...).

Durante el descenso también pudimos descubrir que habrá fauna (ciervos, lobos... sí, habrá caza) o una magistral recreación del agua en un riachuelo (espuma, reflejos... parecía real). Hasta el detalle más minúsculo, como las texturas de las rocas, estaba cuidado: casi no parecía ni un juego de esta generación.

La primera parte de la demo de Franklin concluyó con un cambio de personaje, con el que nos explicaron de nuevo cómo funcionará este sistema: si no estamos en una misión, bastará con pulsar abajo en la cruceta para que aparezca la rueda de personaje y, tras elegir al que queremos controlar, la cámara se alejará al estilo "google maps" para centrarse en el nuevo personaje. Tras unos segundos de espera, lo pasaremos a controlar. Si estamos en una misión, el cambio puede ser libre o automático, es decir, obligado tras una escena de vídeo.

➔ **LA SEGUNDA PARTE DE LA DEMO SE CENTRÓ EN LOS ATRACOS**, y nos mostró el papel de Franklin en un asalto a un furgón blindado. Él era el encargado de conducir un camión a gran velocidad para tumbar de un golpe el furgón. A continuación se disponía a repeler a los policías mientras sus compañeros cumplían otros roles.

LOS 2 PRIMEROS MINUTOS DE LA DEMO NOS BASTARON PARA COMPROBAR QUE *GTA V* NO PARECE UN JUEGO DE ESTA GENERACIÓN

CON UN SALTO base arrancó la nueva demo: la enormidad y el detalle de este mundo va a superar lo que hayáis visto en otros sandbox de PS3/360.

LA TRAMA de Franklin va a tratar temas "típicos" de *San Andreas*, como las guerras de bandas, aunque nosotros no vimos nada de eso...

LO QUE DEBES SABER DE FRANKLIN

Su trabajo como recuperador de coches de lujo para un concesionario armenio lo ha convertido en un conductor sobresaliente, y esa será una de sus principales tareas durante los atracos, pero no la única. Como "adicto" a la adrenalina (practica deportes de riesgo), también será un hombre de acción y el primero en ponerse a tiro a la hora de "recibir" a la policía.



SERÁ IDEAL PARA... huir del lugar del crimen a gran velocidad y plantar resistencia a la policía cuando llegue al lugar donde estamos delinquiendo.



SU HABILIDAD ESPECIAL. Ralentizará el tiempo para moverse mejor entre el complicado tráfico y además tomará curvas cerradas a gran velocidad.

MEJORANDO LO PRESENTE...

GTA V ha sido diseñado con la intención de convertirse en el mejor sandbox de esta generación y, por lo que hemos visto, va por buen camino. Y lo mejor de todo es que Rockstar está revisándolo todo, desde el sistema de puntería a la conducción, el ciclo día/noche, el clima...



HABILIDADES. Los tres protagonistas tendrán más de una decena habilidades (conducción, puntería...) que mejorará con el uso, y también una habilidad única.



CONDUCCIÓN. La física de los coches también está siendo revisada. Será más "realista", con vehículos que se agarran mejor al suelo, aunque no será un simulador.



PUNTERÍA. Un control más ágil, con acciones como disparar desde la cadera, animaciones de cobertura más fluidas, mejoras en la retícula (dará información)...



METEOROLOGÍA. El ciclo noche/día, aparte de ofrecer mejores efectos de luz y sombra también ofrecerá climatología variable, como espectaculares tormentas.





Nombre: Trevor Phillips
Fecha de nacimiento: 196X
Lugar de nacimiento: Desconocido
Lugar de residencia: Sandy Shores (condado de Blaine)
Familiares: Ron "el nervioso" (es su mejor amigo)
Delitos conocidos: robo de bancos, tráfico de drogas y tráfico de armas



TREVOR

Este expiloto militar aspira a dominar el tráfico de armas y de drogas de su zona, el condado de Blaine. Y eso, siendo el más inestable de los 3 protagonistas...

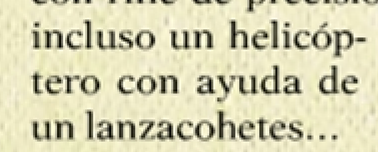
Fue el segundo personaje que vimos, nada más terminar el salto de Franklin. Y si algo nos aclaró cómo va ser, fue la situación en la que nos lo encontramos tras cambiar de Franklin a él: en calzoncillos, tirado en la playa tras una noche loca y rodeado de cadáveres de una banda de moteros ligada con las que se vieron en el episodio *The Lost & Damned* de *GTA IV*.

Con Trevor vimos que los 3 personajes tendrán un listado de habilidades (conducción, disparo…), que mejoraremos cuanto más las "practiquemos". Al ser piloto, tiene esa habilidad muy desarrollada desde el comienzo (los otros personajes podrán manejar aviones, pero su control será más complicado).

→ **EN LA PLAYA, EL CUERPO DE TREVOR MOSTRABA HERIDAS, SANGRE**, e incluso humedad, al tiempo que sus pisadas dejaban rastro en la arena de la playa. Un exquisito nivel de detalle, acompañado por unos efectos de luz aún más realistas. Con Trevor exploramos otra parcela distinta de Los Santos: el fondo marino. En la playa nos esperaba una barca con equipo de inmersión (no todas lo tendrán), con el que explorar una minúscula parte del fondo (que será 1.5 veces el mapeado de *Red Dead Redemption*). Y es que el agua del mar también promete ser la mejor nunca vista en un juego.

En la superficie destacará la recreación de las olas y las corrientes, que afectarán de forma realista a la física de la barca. En el fondo marino, efectos como la refracción del agua, que será muy realista. Y, tranquilos, que bajo el agua también habrá fauna marina (esta parte de la demo terminó con Trevor rodeado por tiburones), música dinámica que se adaptará a lo que ocurra y, en general, un soberbio acabado acorde con el nivel de la superficie.

La segunda parte de la demo, centrada en el asalto al furgón, nos mostró a un Trevor dedicado a labores de apoyo desde una posición elevada, lo que le permitió abatir con rifle de precisión a algunos policías o incluso un helicóptero con ayuda de un lanzacohetes…





LA IA POLICIAL también se está mejorando. Ahora podrán realizar tácticas en equipo, llamar a las fuerzas especiales ante dificultades…



EL FONDO marino fue el protagonista de la demo de Trevor, durante la que pudimos escuchar música de fondo original, otra novedad de *GTA V*.

LO QUE DEBES SABER DE TREVOR

El protagonista más inestable, con brotes violentos y afición a los grandes colocones. Fue piloto militar y eso lo convierte en el más diestro con los vehículos aéreos. Es viejo amigo de Michael, aunque se separaron por causas aún desconocidas. Quiere dominar el tráfico de armas y drogas del condado de Blaine. Vive en una caravana y promete dejarnos frases "míticas"...



SERÁ IDEAL PARA... al ser piloto, será el mejor para extracciones o inserciones aéreas, aunque su carácter violento lo convierte en un tipo de acción.



SU HABILIDAD ESPECIAL. Entrará en una especie de modo "Berserk" con el que causará el doble de daño (mientras que él recibe la mitad), al tiempo que "desbloquea" un ataque cuerpo a cuerpo más letal.



EL CAMBIO DE PERSONAJE QUE VIMOS NO ES EL FINAL, LO ESTÁN MEJORANDO, AUNQUE EL TIEMPO DE ESPERA FUE BREVE

CUANDO LA PASTA MANDA

El dinero será más importante que en ningún otro *GTA*. Será la razón que mueva a los 3 protagonistas, y los atracos serán la forma más rápida de conseguir grandes sumas. Eso sí, una vez que en nuestros bolsillos, tendremos más opciones que nunca para "despilfarrarlo"...



NEGOCIOS. Como en otros *GTA*, podremos comprar casas, puertos deportivos, negocios (que nos reportarán dinero y habilidades extra relacionadas con ellos), etc.



ARMAS. Habrá más armas y chalecos que otros *GTA*. En las tiendas Ammu Nation compraremos accesorios: silenciadores, miras, visores, cargadores mejorados...



TUNING. Será posible modificar nuestros vehículos, tanto en aspecto (lunas tintadas, colores, rejillas, spoilers...) como en rendimiento (motor, suspensión...).



ASPECTO. Podremos cambiar el aspecto de los tres protas en las tiendas de ropa, tatuajes o peluquerías que habrá, sin olvidar las máscaras para los atracos...



Nombre: Michael
Fecha de nacimiento: 196X
Lugar de nacimiento: La costa este
Lugar de residencia: Rockford Hills (North Los Santos)
Familiares: Amanda (esposa), Jimmy (hijo), Tracey (hija)
Delitos conocidos: robo de bancos

MICHAEL

Es el cerebro de la banda, un ladrón retirado que vuelve a las andadas para recuperar la chispa de la vida. Tiene dinero y una buena familia... pero todo es una farsa.

Michael fue el último personaje de la demo, pero su parte no fue menos espectacular. Con él nos mostraron cómo será la zona más turística de Los Santos, el paseo de las estrellas, con lugares emblemáticos como el teatro chino y sus calles atestadas de turistas.

En esta parte era de noche, y eso nos permitió admirar los mejores efectos de neón vistos en un juego o una sobresaliente sensación de amplitud de sus calles, que refleja fielmente las sensaciones de la ciudad. Solo nos pusieron dos ejemplos de lo que se podrá hacer en esta zona: subirnos a un autobús turístico para descubrir la historia oculta de las estrellas de Hollywood o sacar nuestro móvil (que esta vez tendrá 3G) y hacer una foto a los personajes disfrazados que veamos frente al teatro chino… foto que podremos subir a las "redes sociales" que habrá dentro del juego (¿serán una parodia de Twitter o Facebook?).

También vimos cómo serán las misiones opcionales en este mundo: al movernos por una de las calles, la actriz Lacey Jonas nos pide ayuda para que la libremos de los paparazzis que buscan una foto suya (y la ayudaremos conduciendo su potente deportivo). Nos explicaron que cada personaje tendrá sus actividades "aleatorias" exclusivas, otras dependerán de la zona por la que pasemos y otras de la hora del día (incluso habrá tareas en las que confluyan las 3 variables).

➔ LA ÚLTIMA PARTE DE LA DEMO, LA DEL ASALTO AL FURGÓN, nos mostró a un Michael planificador, que reparte los roles de cada miembro, su posición y papel durante el atraco e incluso en sus fases previas: situar el coche de huida, esconder el equipo que usaremos (máscaras, ropa, vehículos…) o incluso si contrataremos a otros miembros, desde pistoleros a técnicos capaces de hackear sistemas de seguridad.

Michael también es un hombre de acción, por lo que una vez en el "ajo", no dudará en apoyar a Franklin en los combates a corto y medio alcance, tendiendo emboscadas, atacando desde otro flanco, etc.





PLANIFICAR atracos es el fuerte de Michael, aunque también tendrá que lidiar con problemas domésticos, como hijos a los que no entiende...



LA ZONA TURÍSTICA de Los Santos, fue la estrella en la demo de Michael. Y podremos usar su móvil para hacer fotos y subirlas a una red social.

CADA PERSONAJE TENDRÁ SU TRAMA Y TRATARÁ TEMAS DISTINTOS, COMO LA GUERRA DE BANDAS


EL AGUA, no nos cansaremos de decirlo, estará genialmente recreada e incluso afectará al comportamiento de nuestros vehículos acuáticos.

LO QUE DEBES SABER DE MICHAEL

Michael es el "cerebro": planifica los atracos, reparte tareas, contrata a miembros extra para la banda... y mucho más. Pese a ser la parte "inteligente", tiene serios problemas para controlarse frente a determinadas situaciones y puede ser incluso más peligroso que Trevor. Aunque quiere ser un buen tipo y tener una vida normal, su aburrimiento le lleva a volver al crimen.


SERÁ IDEAL PARA... planificar los atracos, tender emboscadas a los polis, personaje de apoyo durante los tiroteos. Será el más equilibrado de los 3 protas.


SU HABILIDAD ESPECIAL. Podrá ralentizar el paso del tiempo durante los tiroteos, al estilo *Max Payne*, para poder apuntar y disparar de forma más precisa.

¿EL SANDBOX DEFINITIVO?

La meta de Rockstar es desarrollar el sandbox más grande de esta generación y están cerca de conseguirlo, si nos fijamos en algunos de sus logros. Desde el tamaño del mapeado al nivel de detalle de los personajes, todo ha sido mejorado hasta alcanzar nuevos niveles...



TAMAÑO. El mapa será 5 veces *Red Dead Redemption* (contando el fondo marino) o, de otro modo, más grande que los mapas de *San Andreas*, *RDR* y *GTA IV* juntos.


TEXTURAS. Solo el modelo de Franklin tiene más texturas que todos los peatones de *San Andreas* juntos. Y eso que solo es un personaje, así que calculad todos...


MÚSICA. *GTA V* tendrá más emisoras de radio que previos *GTA*, sin olvidar las composiciones originales para ambientar los atracos, la exploración submarina...


VARIEDAD. El mundo será más vivo, con cientos de tareas opcionales, desde deportes (tenis, yoga...) a eventos aleatorios que se darán al ir por la calle.



ASÍ SERÁN LOS ATRACOS

Los atracos serán uno de los ejes centrales de la aventura, y a lo largo de la trama habrá varios, que serán los puntos álgidos. No especificaron cuántos habrá, pero sí unas líneas generales que se repetirán en muchos de ellos...

1. PLANIFICACIÓN



SERÁ EL PRIMER PASO de cualquiera de los grandes atracos que ofrecerá el juego: decidir qué armas y medios utilizaremos, reunir el dinero para comprarlas si no las tenemos, elegir los vehículos que vamos a utilizar, decidir quién se va a encargar de cada tarea...

2. MISIONES PREVIAS



ANTES DE ACOMETER EL ATRACO, tendremos que superar misiones orientadas a conseguir los medios necesarios. Por ejemplo, en el caso del atraco al furgón, tendremos que conseguir el camión con el que vamos a embestirlo o conseguir el vehículo de fuga.

3. DISTRIBUCIÓN



CON LOS MEDIOS NECESARIOS ya en nuestro poder, tocará decidir dónde los situamos en el mapa. Por ejemplo, habrá que elegir dónde dejamos el coche de huida, a ser posible en una zona poco transitada para que los peatones no nos vean ni alerten a la pasma.

4. DECISIONES FINALES



¿OPTARÉIS POR LA FUERZA BRUTA O EL SIGILO? ¿contrataréis a otros especialistas para que os ayuden en el atraco? Son solo dos ejemplos, pero sirven para demostrar que la planificación de los atracos ofrecerán muchas posibilidades, que pueden afectar al resultado final...

5. EJECUCIÓN



CADA PERSONAJE TENDRÁ UN PAPEL y aquí llegará el momento de llevarlo a la práctica. Mientras que uno bloquea la carretera, otro embiste al furgón, otro vigila la zona desde lejos... Es el momento de poner en práctica lo planificado.

6. ESPECIALISTAS

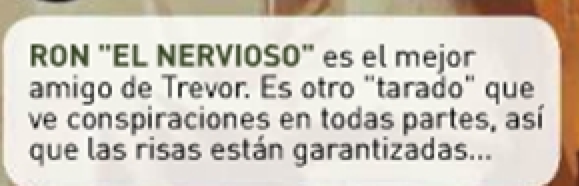


PODREMOS CONTRATAR ESPECIALISTAS para ampliar la banda si el trabajo lo exige. Podremos contratar conductores, pistoleros e incluso técnicos (para anular medidas de seguridad, abrir cajas fuertes...). Estos especialistas tendrán un nivel (serán más rápidos y profesionales cuanto más alto), e irá subiendo si trabajamos con ellos a menudo, aunque a más nivel, más pasta nos pedirán del botín. Eso sí, será posible eliminarlos durante el atraco, llegado el caso...

7. CAMBIO DE "CACO"



DURANTE LOS ATRACOS, también será posible cambiar de personaje voluntariamente (en ocasiones el cambio será obligado, por ejemplo, tras una escena de vídeo). Siguiendo con el caso del furgón, tras reventarlo, Franklin atrae todo el fuego policial y abate a las primeras unidades, Michael lo ayuda desde otro flanco y Trevor trabaja desde lejos con un rifle de precisión. Tú eliges con quien juegas en cada momento, o según las necesidades que vayan surgiendo...



RON "EL NERVIOSO" es el mejor amigo de Trevor. Es otro "tarado" que ve conspiraciones en todas partes, así que las risas están garantizadas...

ALGO MÁS QUE LOS SANTOS

Nosotros aún no conocemos la extensión total del mapa de *GTA V*, ni los pueblos que salpicarán el condado, pero sí que podemos aventurar algunas localizaciones que se han mostrado en los diferentes trailers y pantallas, y que hemos colocado sobre un plano basado en Los Santos y en la zona real de Los Ángeles.



2. EL MAR. Por primera vez, podremos recorrer los fondos del Pacífico en busca de tesoros... y huyendo de los tiburones.



1. ZANCUDO MOUNTAINS es una zona agreste, inspirada en los parques naturales del norte de California, como Yosemite.



10. ALAMO SEA corresponde a un embalse, en medio de la zona montañosa. Al sur de la presa podemos encontrar una prisión.





3. DEL PERRO PIER, en la playa de Los Santos, la zona de Santa Mónica, Malibú y Venice Beach son idénticas a la realidad.



9. VINEWOOD son las colinas del noreste donde vive la gente acomodada, localización del popular cartel estilo Hollywood.



4. DOWNTOWN con los rascacielos de oficinas en el skyline, restaurantes de moda y unos cuantos apartamentos de lujo.

8. GRAPESEED es una zona agrícola, donde se cultivan viñedos y trabajan inmigrantes. También hay campos de petróleo.



5. SOUTH CENTRAL es la zona más peligrosa, donde C.J. vivía al comienzo de *GTA San Andreas*. Tomado por pandilleros y policías.



6. LOS SUBURBIOS en los que podemos encontrar casas humildes, licorerías, mujeres de "mala vida" y garajes para tunear nuestros coches.



7. EL DESIERTO que hay al sur del estado, con el tipo de vegetación y las montañas que se pueden encontrar en Mojave y la zona fronteriza con Mexico.



REPUNTUAMOS TODA LA SAGA

La saga *GTA* ha recorrido un largo camino. Os proponemos repasar los análisis que hicimos de todos sus juegos y os decimos como los puntuaríamos si hubieran salido hoy en día.

GTA



PC-PS-GBC

LO COMENTAMOS EN EL NÚMERO 78

A nosotros nos ha parecido aburrido y repetitivo No entendemos muy bien por qué ha alcanzado tanta popularidad en tierras británicas. Pero, en fin, si te pica la curiosidad, pruébalo. A lo mejor a ti te encanta.

60

NUEVA VALORACIÓN

Visto con perspectiva, su planteamiento "malote" parece hasta inocentón. La libertad que nos daba era algo bastante insólito en la época, si bien no tenía tanta variedad (ni, sobre todo, personalidad) como juegos posteriores.

70

GTA LONDON 1969



PC - PS

LO COMENTAMOS EN EL NÚMERO 93

El mismo zoom mareante, los mismos coches microscópicos y ese extraño morbo que supone ponerse al otro lado de la ley regresan para regocijo de los usuarios que disfrutaron de la primera parte, si los hay.



46

NUEVA VALORACIÓN

Era exactamente igual que el primer juego, pero con una sola ciudad... y se conducía por el carril contrario, claro. Aparte de eso, resultaba un tanto anodino, pero seguía reteniendo buena parte del encanto del original.

60

GTA 2



PC - DC - PS - GBC

LO COMENTAMOS EN EL NÚMERO 99

Hay que decir que gráficamente no es ninguna maravilla y, sin duda, el juego no entra por los ojos. Pero al ponerte a jugar... tiene un "algo" que hace que te piques y puede resultar muy entretenido.



77

NUEVA VALORACIÓN

Añadió matices a la jugabilidad y una historia algo más trabajada (con diálogos que serían la "semilla" de próximos títulos), aunque es verdad que el control seguía sin pulirse, lo que un año después "olía" un poco.

68

GTA III



PC - PS2

LO COMENTAMOS EN EL NÚMERO 123

Este juego se ha destapado como un serio aspirante a hacerse con el título de "juego revelación de este año", gracias a su tremenda acción, explosiva jugabilidad e inagotable diversión.

93

NUEVA VALORACIÓN

Su salto a las 3D fue el impulso definitivo para la franquicia. Nunca se había visto un juego que nos permitiera tanta libertad en un entorno tridimensional y que, a la vez, fuera tan descarado. La historia también se potenció.

94

GTA VICE CITY



PC - PS2 - GBC

LO COMENTAMOS EN EL NÚMERO 135

Es esa clase de juego que te tiene pensando en él continuamente, deseando descubrir su próxima sorpresa. Como sorpresa ha sido su argumento, algo más serio, para darle más "chispa" a esta gran aventura.

93

NUEVA VALORACIÓN

No se durmió en los laureles y propuso una historia y personajes mucho más atractivos. Muchos jugadores recuerdan con cariño sus particulares emisoras de radio y la ambientación general. Su protagonista, Tommy Vercetti, era de lo más carismático.

94

GTA ADVANCE



2004

GBA

LO COMENTAMOS EN EL NÚMERO 159

Tiene toda la ambientación de los *GTA* "grandes" y, aunque su apartado técnico es más limitado, no impide que sea muy divertido. Los buenos ratos están asegurados.

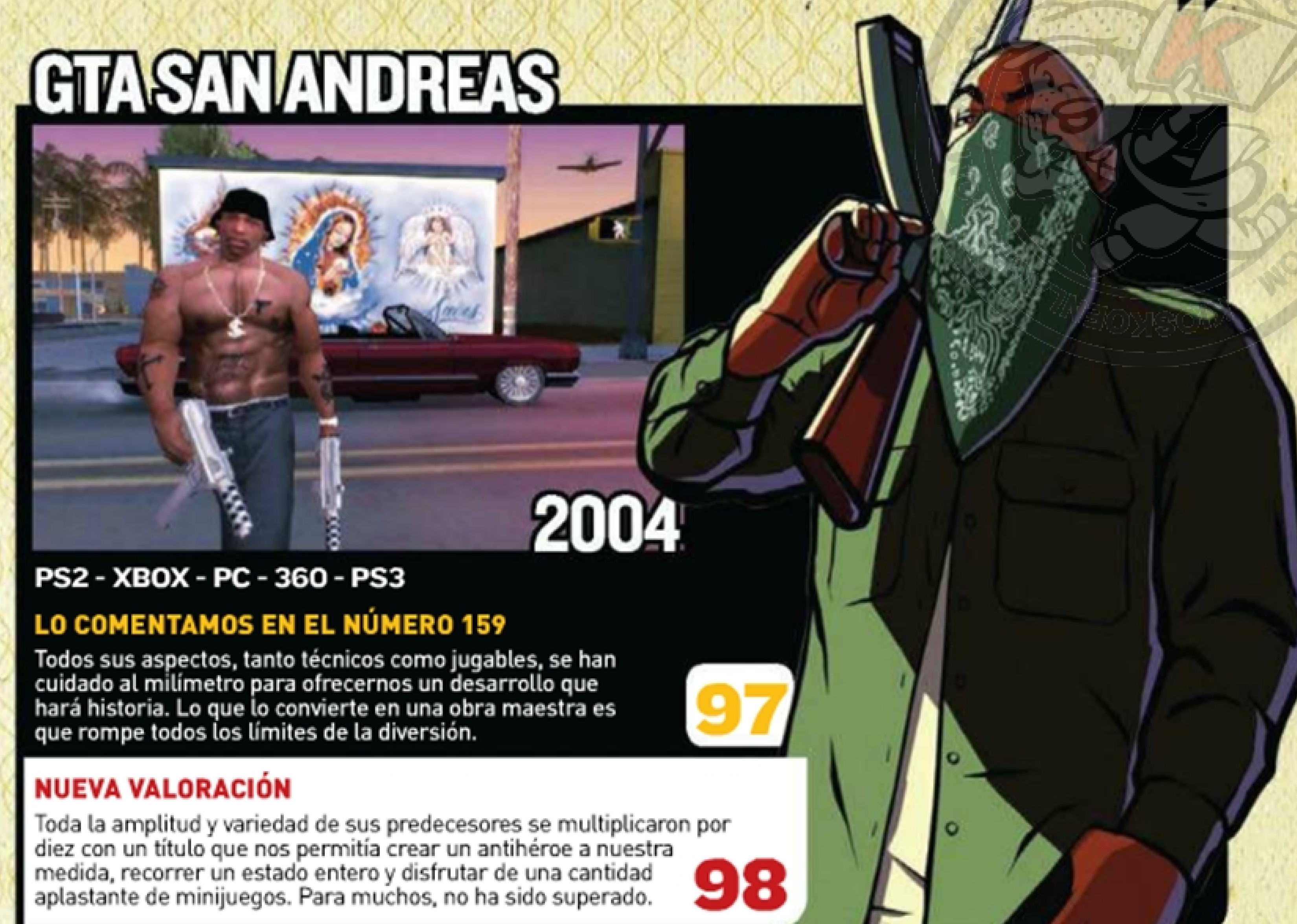
86

NUEVA VALORACIÓN

Hoy en día, ciertos bugs y la poca originalidad de los diálogos pasan factura, pero sigue suponiendo un rendimiento muy efectivo para GBA. La variedad de armas y vehículos garantizaba partidas razonablemente variadas.

80

GTA SAN ANDREAS



2004

PS2 - XBOX - PC - 360 - PS3

LO COMENTAMOS EN EL NÚMERO 159

Todos sus aspectos, tanto técnicos como jugables, se han cuidado al milímetro para ofrecernos un desarrollo que hará historia. Lo que lo convierte en una obra maestra es que rompe todos los límites de la diversión.

97

NUEVA VALORACIÓN

Toda la amplitud y variedad de sus predecesores se multiplicaron por diez con un título que nos permitía crear un antihéroe a nuestra medida, recorrer un estado entero y disfrutar de una cantidad aplastante de minijuegos. Para muchos, no ha sido superado.

98

GTA LIBERTY CITY STORIES





2005

PS2 - PSP - PS3

LO COMENTAMOS EN EL NÚMERO 170

Se destapa como el mejor título de PSP, el mejor juego que hemos visto nunca en una consola portátil y, seguro, uno de los lanzamientos más grandes y divertidos de este año.

96

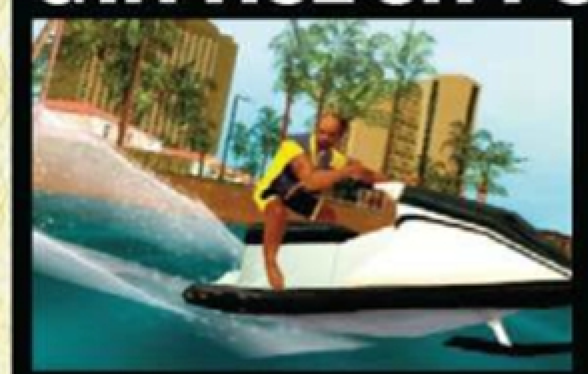
NUEVA VALORACIÓN

Tuvo un enorme mérito trasladar la mecánica tridimensional de la franquicia a PSP y el resultado estuvo a la altura de las circunstancias. El control no era tan preciso como en otros títulos, pero mantenía el tipo.



91

GTA VICE CITY STORIES





2006

PS2 - PSP

LO COMENTAMOS EN EL NÚMERO 182

Es esa clase de juego que te tiene pensando en él continuamente, deseando descubrir su próxima sorpresa. Como sorpresa ha sido su guión, algo más serio, para darle más "chispa" a esta gran aventura.



96

NUEVA VALORACIÓN

Una aventura tan sólida como la anterior y una estupenda heredera del *Vice City* original. Con todo, es cierto que no aportó nada en lo jugable y seguía arrastrando ciertos problemillas de control.

88

GTA IV

2008

360 - PS3 - PC

LO COMENTAMOS EN EL NÚMERO 200

En lugar de innovar con misiones más extravagantes o escenarios inabarcables, profundiza en el desarrollo, con un personaje mucho más humanizado, niveles más complejos y una ciudad que parece real.



97

NUEVA VALORACIÓN

Supuso una notable mejoría en el apartado técnico y su protagonista, Niko Bellic, es uno de los más recordados por los jugadores debido a su cínico sentido del humor. Las misiones eran más de lo mismo, pero molaban.



92

GTA CHINATOWN WARS





2009

DS - PSP

LO COMENTAMOS EN EL NÚMERO 211

Cualquier fan de la saga se sentirá cómodo recorriendo las calles de Liberty City en la portátil y además se han multiplicado las posibilidades con el genial uso de la pantalla táctil. Una obra maestra.



97

NUEVA VALORACIÓN

La reproducción de Liberty City era sorprendentemente eficaz y la acción se movía de lujo en DS. Como siempre, la cámara inestable parecía ser su principal problema, pero el resto era atractivo y divertido.



94



LOS MEJORES MOMENTOS

A lo largo de la saga, hemos disfrutado de algunos momentos inolvidables, de esos que cambian nuestra memoria de jugones para siempre. Estos son nuestros favoritos.

1 ROBA CUALQUIER COCHE

NO ERA EL PRIMER JUEGO DE COCHES EN PERSPECTIVA CENITAL, ni siquiera el primero que nos permitía bajar y controlar a un peatón, pero lo que nos dejó con la boca abierta es que nos permitiera robar cualquier coche del escenario. ¡Con sus dueños dentro!



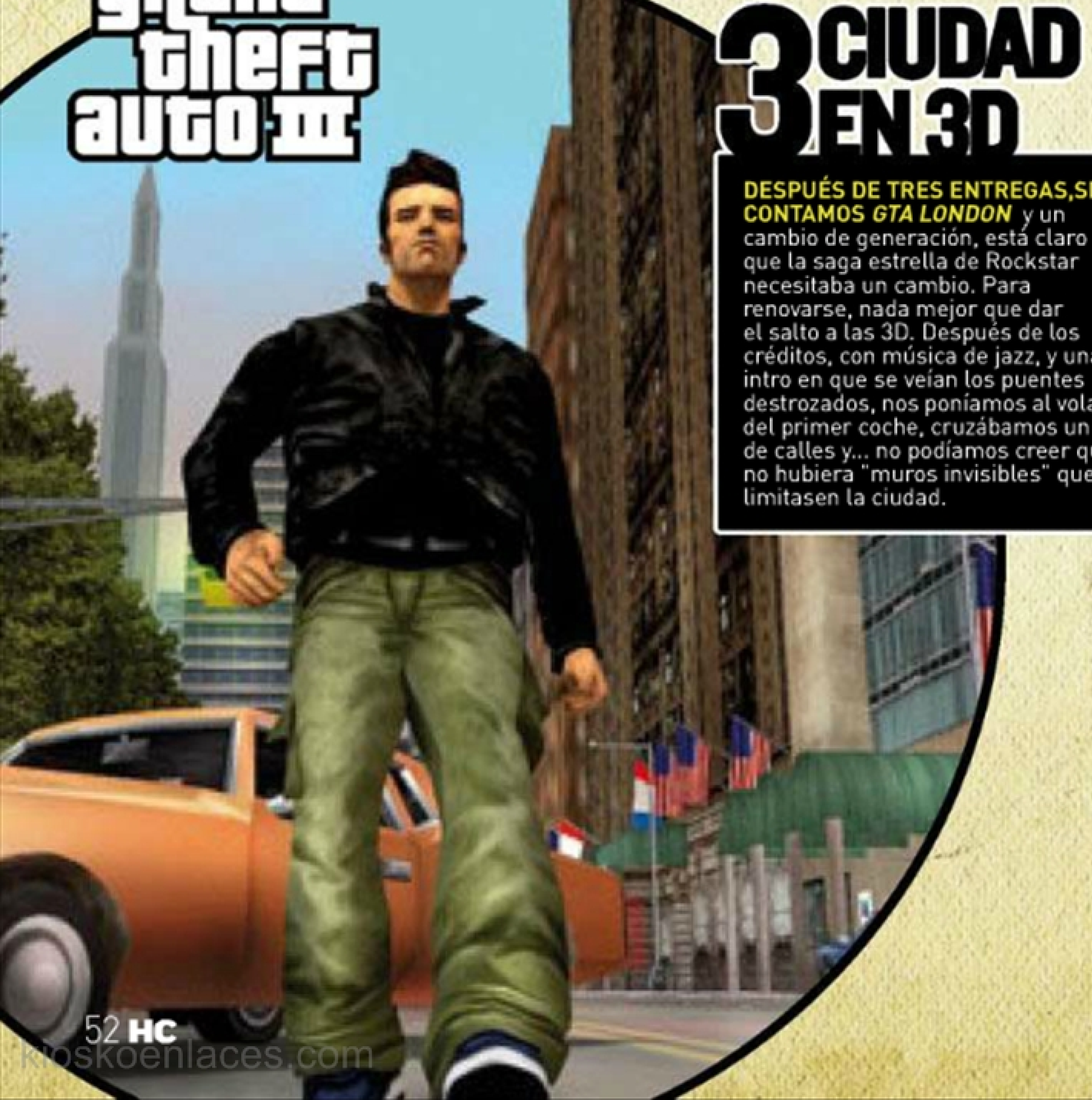
2 SALIR AL CAMPO

YA SABÍAMOS LO QUE ERA MOVERSE CON LIBERTAD por las calles de Vice y Liberty City, pero lo que nos esperaba a la salida de Los Santos, nos iba a dejar marcados para siempre. Tomábamos una de las carreteras del norte, junto al cartel de Vinewood, y pasábamos junto a las carreteras de circunvalación. Casi sin darnos cuenta, los edificios altos iban dejando paso a mansiones, después pequeñas casas... hasta que aparecíamos en medio del campo. Y sí, aquella sensación es algo que aún nos cuesta olvidar, quizá sólo superada por cabalgar por el desierto en *Red Dead Redemption*.



3 CIUDAD EN 3D

DESPUÉS DE TRES ENTREGAS,SI CONTAMOS *GTA LONDON* y un cambio de generación, está claro que la saga estrella de Rockstar necesitaba un cambio. Para renovarse, nada mejor que dar el salto a las 3D. Después de los créditos, con música de jazz, y una intro en que se veían los puentes destrozados, nos poníamos al volante del primer coche, cruzábamos un par de calles y... no podíamos creer que no hubiera "muros invisibles" que limitasen la ciudad.



4 QUEMAR MARIHUANA

LA POLI ESTABA EN CAMINO y C.J. sólo tenía cinco minutos para reducir a cenizas unos campos de marihuana. Pero la emoción se disparaba cuando nos entregaban un lanzacohetes RPG para derribar un helicóptero policial. Después de la explosión, sólo teníamos que montar en un vehículo (una furgoneta hippie) y dirigirnos a toda prisa a la ciudad de San Fierro, a un garaje donde escondernos durante un tiempo.





5 3 LEAF CLOVER

LA HISTORIA DE NIKO BELLIC ES LA MÁS SERIA DE LA SAGA, y se volvía mucho más oscura a partir de esta misión titulada Trébol de tres hojas. Había que planear un atraco al banco, en colaboración con la mafia irlandesa, después teníamos que perpetrarlo... y huir a la desesperada cuando las cosas salían mal. Si salíamos con vida del tiroteo contra la poli, nos esperaba una carrera a vida o muerte por los túneles del metro. Nunca habíamos jugado una misión tan compleja y variada.

6 HOT COFFEE

ERA EL FAMOSO MINIJUEGO SEXUAL DE *GTA SAN ANDREAS*, al que sólo se podía acceder a través del Action Replay. No es que fuera nada del otro mundo, aparte de una curiosidad que subrayaba el carácter adulto de toda la saga, pero la polémica que suscitó nos ha hecho colocarlo entre los 10 momentos inolvidables de GTA.

7 EN UNA PORTÁTIL

LAS LIMITACIONES DE LA CONSOLA PORTÁTIL no permitieron que *GTA Advance* estuviera a la altura de los juegos de PS2 (aunque inicialmente se iba a realizar un "remake" de *GTA III*). Las misiones no eran tan variadas ni divertidas, pero nos permitían llevar la ciudad de Liberty entera en el bolsillo. Al menos, sí apreciábamos el espíritu "canalla" de la saga en su argumento y sus diálogos.

8 BACK TO THE 80S

EL CAMBIO DE AMBIENTACIÓN fue el mayor acierto de *Vice City*. Y no sólo nos referimos a abandonar la ciudad de Nueva York para viajar a Miami, sino al salto de época: de la actualidad a los años 80. Volvieron las hombreras, los colores chillones, la brillantina... y todo esto con una de las mejores selecciones musicales de toda la serie, como siempre, dividida por emisoras musicales. Hasta se respetaba la forma de hablar de la época (en versión original).

9 ES TÁCTIL

CINCO AÑOS DESPUÉS DE SALIR EN GBA, la serie regresó a una consola de Nintendo (más adelante este juego se convertiría también a PSP, iOS y Android). De nuevo, apoyado en una perspectiva cenital, en tres dimensiones y con minijuegos táctiles que aprovechaban el hardware al máximo. Se trataba de una historia independiente, protagonizada por el asiático Huang Lee, que perdía una valiosa espada ritual nada más llegar a Liberty City procedente de Hong Kong.

10 TRAILER GTA V

POR FIN, DESPUÉS DE MUCHAS ESPECULACIONES, pudimos ver las primeras imágenes de *GTA V*. Fue el pasado mes de noviembre, y ya se podía comprobar lo detallado de la ciudad de Los Santos, algunas secuencias en el campo, la presencia de tres personajes principales, el perro... Aquel primer trailer, además, estaba cargado de guiños para los conocedores de la saga. Un estreno a lo grande, como ocurre con todas las producciones de Rockstar. Aunque se han publicado cuatro vídeos más, todavía recordamos el impacto que nos causó éste.



UNO DE LOS NUESTROS

6'60"

WEI SHENG

El protagonista de **Sleeping Dogs** es en realidad un agente de la ley, que se ha tenido que infiltrar en una de las triadas más peligrosas de Hong Kong. El actor que le da vida es Will Yun Lee, un coreano que interpretará a Samurai de Plata en la próxima película de Lobezno.

TONY MONTANA

Nadie mejor que Al Pacino para meterse en la piel de un delincuente cubano, que llegó a convertirse en el rey del tráfico de drogas en Miami. Tanto en el juego como en la película **Scarface** (El precio del poder) hace gala de su "persuasión" para conseguir dinero, poder y mujeres.

JOHNNY GAT

Es uno de los miembros más importantes de los Third Street Saints, la banda que protagoniza **Saints Row**. Aparece en las tres entregas de este "sandbox" y juega un papel fundamental para nuestro ascenso (en el juego, generamos a nuestro personaje con un editor).

50 CENT

Uno de los casos más llamativos es el de este gángster convertido en rapero de éxito, y protagonista de su propio juego **50 Cent Bulletproof**. Este título (a prueba de balas) se debe a que sobrevivió a un tiroteo en la vida real, lo que os puede dar una idea de su dureza.

4'60"

4'00

Michael, Franklin y Trevor no son los únicos mafiosos que se han ganado una reputación en las consolas. En esta rueda de reconocimiento están los otros "sospechosos habituales".

6'60"

5'00"

4'60"

4'00"

DON CORLEONE

Llegó en un barco cargado de inmigrantes italianos, y terminó convirtiéndose en el capo más importante de Nueva York. Aparte de protagonizar una de las mejores películas de la historia, Marlon Brando le prestó su imagen en la adaptación jugable de **The Godfather**.

VITO SCALETTA

Prácticamente tiene la misma historia de Vito Corleone (en quien está inspirado). Su origen humilde no evitó que llegase a convertirse en "dueño" de Empire City (la versión ficticia de Nueva York) durante los años 40 y 50, donde se sitúa **Mafia II**. También es de procedencia siciliana.

MAX PAYNE

Ya le hemos conocido como policía, en las dos primeras entregas de la serie, pero en **Max Payne 3** se convierte en un justiciero, que actúa al margen de la ley. Cambia su eterna chaqueta de cuero y los ambientes urbanos por algo más ligero, acorde con la favela de Brasil.

MILO BURIK

Otro poli infiltrado, que conduce por las calles de Barcelona para detener a una banda de delincuentes. El protagonista de **The Wheelman**, además, tiene la cara de Vin Diesel, que participó en el desarrollo de este "sandbox". Su adaptación al cine está congelada por el momento.



MERCURY STEAM NOS MUESTRA CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2

EL FIN DE LA DINASTÍA DE DRÁCULA

■ PS3, Xbox 360 ■ Konami ■ Finales 2013

El final de *Castlevania Lords of Shadow* despertó muchos interrogantes sobre el origen de Drácula. Con *Mirror of Fate* conocimos más sobre su legado. Ahora llega el momento de acabar con su reino de tinieblas.

MERCURY STEAM

Estuvimos en las oficinas del estudio español que ha resucitado la legendaria saga Castlevania en 3D.

DAVE COX, PRODUCTOR DE CASTLEVANIA, escogió al equipo de Enric Álvarez después de ver su trabajo en *Scrapland* y *Clive Barker´s Jericho*. Y está claro que tomó la decisión adecuada, porque *Lords of Shadow* fue el juego de más éxito de toda la saga. Dos años (y una entrega para 3DS) después, Mercury Steam está listo para mostrar el fin de la trilogía.



ENRIC ÁLVAREZ (IZQ.) Y DAVE COX (DER.) le mostraron el juego a David en las oficinas de Mercury Steam en Madrid.

Se puede descubrir el orgullo en los ojos de Enric Álvarez y Dave Cox cuando nos hablan de la resurrección de *Castlevania*, de la que han sido partícipes. Después de muchos intentos fallidos, por fin el juego que lanzó Mercury Steam en 2010 consiguió devolverle el esplendor a esta saga con un desarrollo en tres dimensiones para las consolas de sobremesa. Dos años más tarde, nos adelantan el final de la trilogía a través de una demo (la misma que se enseñará durante el próximo E3) que actualmente se encuentra al 60% de desarrollo.

Pero ahora la historia no nos pilla de nuevas. Después del inquietante final del primer juego, ya sabemos que Gabriel Belmont "cede su protagonismo" a Drácula. Sí, el príncipe de las Tinieblas hace un pacto con Zobek para enfrentarse al mismo Diablo y así vengarse de lo que ocurrió en *Lords of Shadow*; si aún no lo sabéis, estáis a tiempo de jugarlo antes de que llegue esta secuela. A partir de ahí, el juego recupera la mecánica del original, pero con los poderes de un vampiro.

➔ **DRÁCULA PUEDE UTILIZAR TRES ARMAS** que sirven a distintos propósitos, y se pueden alternar en cualquier momento. El Látigo de Sangre nos permite ejecutar golpes básicos, la Espada de Vacío se utiliza para los ataques mágicos y las Garras del Caos permiten romper la defensa de algunos enemigos "blindados". Cada vez que golpeamos a un rival sin recibir daño, se llena nuestra barra de concentración, y los enemigos dejan caer gotas de sangre que podemos aprovechar con dos tipos de magia (ofensiva y defensiva), como en el primer *Lords of Shadow*.

Por otra parte, podemos dominar las tres armas mediante puntos de experiencia y comprar nuevos combos; en definitiva, ▶▶



➔PERO LOS PODERES SOBRE-
NATURALES

■ NO SERÁ UN SANDBOX, PERO SÍ PODREMOS RETROCEDER PARA EXPLORAR EL ESCENARIO ■



EL MOTOR GRÁFICO está preparado para las consolas de nueva generación, permite un enorme nivel de detalle y una iluminación brillante.

LOS COMBATES nos permitirán alternar entre tres armas vampíricas y utilizar dos tipos de magia: ofensiva y defensiva.

particular, Dave Cox insistió en el uso de una nueva técnica de reconocimiento facial, que se ha aprovechado durante más de tres horas de secuencias de vídeo. Por cierto, las voces volverán a estar interpretadas por actores de renombre, encabezados por Robert Carlyle (Full Monty, 28 Semanas después) y Patrick Stewart (X-Men, Star Trek).

→ **DESPUÉS DE LA SECUENCIA INICIAL**, unos caballeros vestidos con armadura irrumpen en la sala y nos muestran cómo fun- ▸▸

LOS ORÍGENES DE DRÁCULA

La trilogía *Lords of Shadow* cuenta la historia de Drácula dentro de la mitología de *Castlevania*. Aunque no es imprescindible hacerlo, la experiencia mejora si hemos jugado los dos capítulos anteriores.

EN LORDS OF SHADOW conocimos a Gabriel cuando aún era miembro de la Orden, y se enfrentaba a las criaturas de ultratumba bajo la tutela de su mentor, Zobek. Supuso el renacimiento de la saga en 2010, gracias a un apartado técnico muy notable y a la variedad de mecánicas. Al contrario que *Lords of Shadow 2*, tenía un sistema de cámaras fijas que recordaba bastante a *God of War* y nos sorprendió por el diseño de niveles y enemigos, el uso de dos tipos de magia y la incorporación de enemigos enormes, como los titanes, a los que había que encaramarse.

CASTLEVANIA MIRROR OF FATE para 3DS era una secuela directa, convertida en un juego de acción en 2.5 D. Podíamos controlar a varios personajes: Simon Belmont, el héroe original; Alucard, con poderes de vampiro; Trevor Belmont y el propio Gabriel, cada uno de ellos en una época diferente. Así se explica todo lo ocurrido hasta *Lords of Shadow 2*.

Consulta el análisis en Hobbyconsolas.com

Consulta el análisis en Hobbyconsolas.com



LOS ATAQUES DE GABRIEL son más salvajes que en el juego anterior, debido a su transformación en vampiro.

ciona el combate básico. Ya en este tutorial se nota un tinte continuísta, y es que si el juego anterior trataba de captar las sensaciones de *Super Castlevania IV*, este muestra una evolución más natural. Según sus creadores es un "hack and slash" con muchas influencias: el original, la propia saga y las referencias culturales de cada miembro del equipo.

Después de librarse de sus "inquilinos" acorazados, Gabriel avanza por un pasillo y pone en práctica las mecánicas más "plataformeras". De nuevo se trata de combinar el salto y el uso del látigo para movernos con la soltura propia de un vampiro. No se ha confirmado si más adelante podremos transformarnos en criatura alada o en niebla (como en *Symphony of the Night*) y así volar libremente.

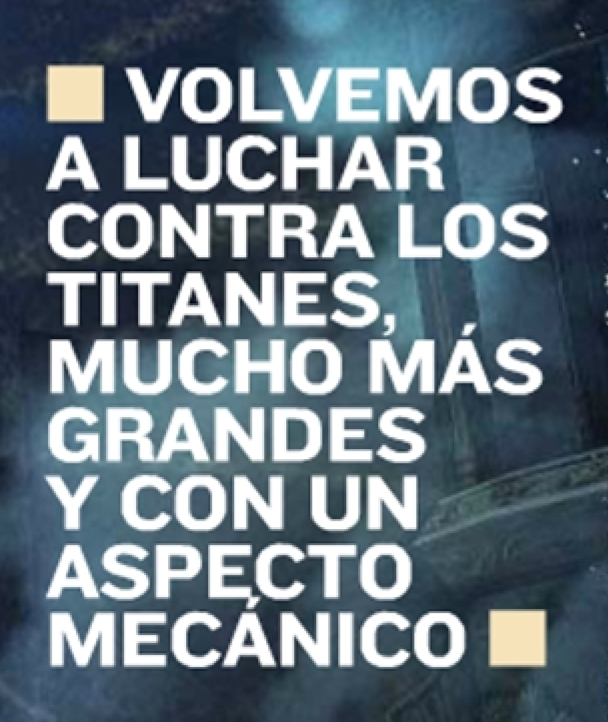
→DESDE EL BALCÓN DEL CASTILLO, que está situado al final de un corredor, observamos las verdaderas dimensiones de la batalla. Además de ver cómo decenas de caballeros tratan de tomar nuestra fortaleza, nos impresiona un Titán, mucho mayor que los que aparecían en el original. Este monstruo tiene un diseño mecánico y ofrece un estilo de juego más variado: no solo trepamos sobre la criatura para apuñalarle en zonas vulnerables, sino que nos enfrentamos a grupos de enemigos "menores" que se han encaramado al monstruo.

A medida que ascendemos por la criatura, debemos esquivar flechas de fuego, mantener el equilibrio (mediante secuencias QTE) y arrancar las planchas que protegen sus puntos vitales. Al final, Gabriel es capaz de "cortocircuitarlo" vomitando sangre sobre una gema de poder.

→NO BASTA CON DERROTAR AL GIGANTE MECÁNICO. Cuando el polvo se asienta, la batalla continúa entre las ruinas de la muralla. Ahora nos enfrentamos a un enemigo más poderoso: un paladín de la Orden, que viste una armadura dorada y le puso las cosas bastante más difíciles a Enric Álvarez, quien estuvo al mando durante toda la demo.

La manera de salir airosos de este duelo es combinar las tres armas (látigo, garras y espada) con soltura, mientras esquivamos sus ataques. Era una demostración perfecta de las diferencias en el control de los tres grandes juegos del género: *Lords of Shadow* es el más equilibrado, con un uso de la magia más frecuente, mientras que la saga *God of War*, está centrada en la fuerza (es más fácil cubrirse de un golpe que esquivarlo), y los *Ninja Gaiden* se apoyan sobre todo en la agilidad del protagonista.

→DESPUÉS DE UNA SECUENCIA DRAMÁTICA, el vampiro Gabriel consigue derrotar a su némesis (la cámara muestra una enorme



■ VOLVEMOS A LUCHAR CONTRA LOS TITANES, MUCHO MÁS GRANDES Y CON UN ASPECTO MECÁNICO ■



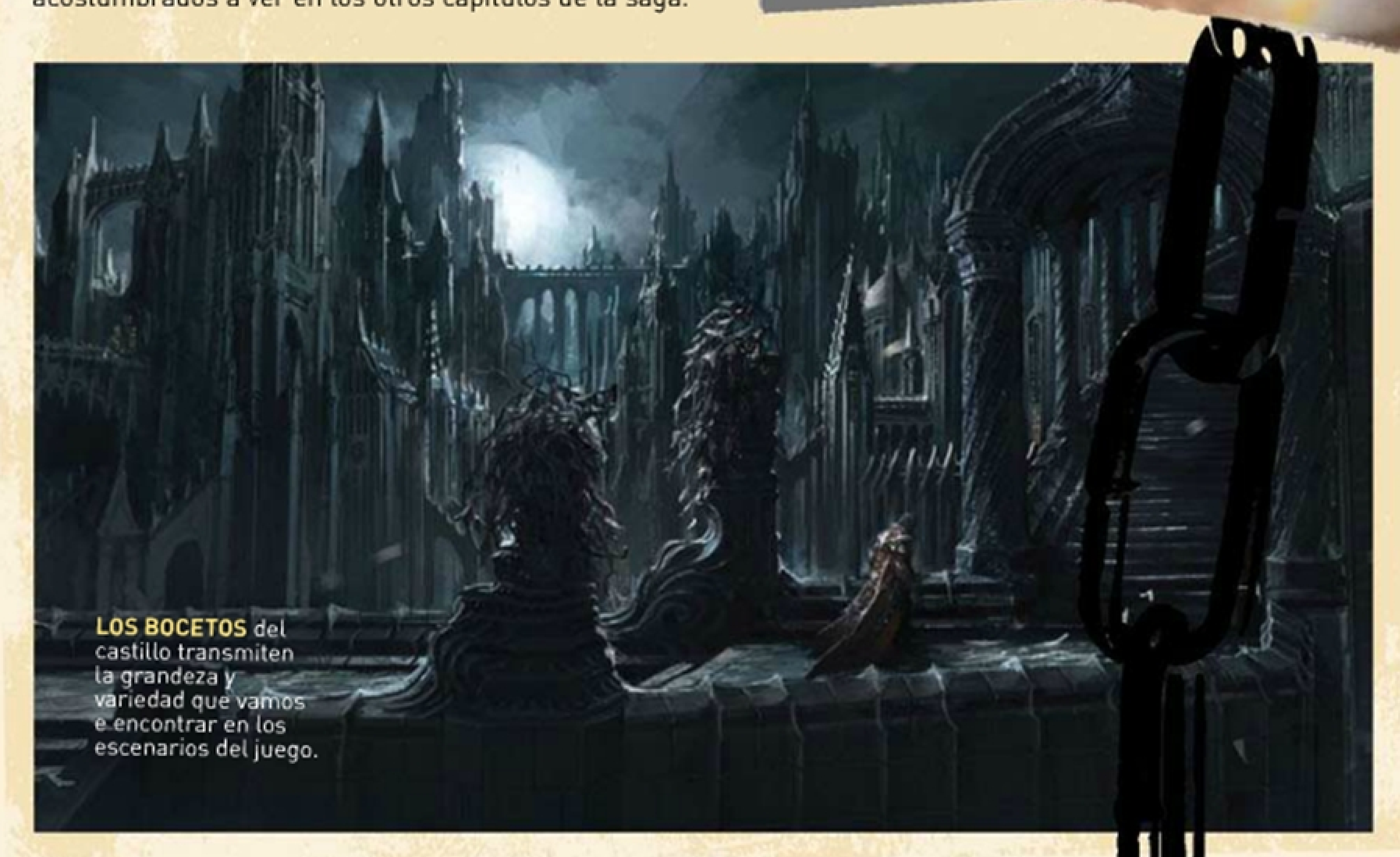
explosión desde el espacio, cuya onda expansiva se extiende por la superficie del globo) y a nosotros se nos ponen los dientes largos, nunca mejor dicho, con la aparición de otro personaje trascendental: Alucard.

Por si todavía no lo conocéis, es un vampiro de melena blanca, hijo de Drácula, al que conocimos en *Symphony of the Night*, y que también podemos con- ▸▸

AMBIENTACIÓN NOCTURNA

Todo el juego transcurre de noche y en la época actual, pero la ambientación seguirá siendo muy fiel a los *Castlevania* "puros".

EL HECHO DE QUE TODO EL JUEGO SE DESARROLLE EN UNA NOCHE evita que Gabriel esté expuesto a la luz del sol, pero también supone un reto para el equipo de diseño. No se trata simplemente de restar luz (ya que eso evitaría que viésemos a nuestro personaje) sino de cambiar la paleta de colores por completo. Por otro lado, ha pasado mucho tiempo desde los hechos ocurridos en *Lord of Shadow*, y el mundo se ha "modernizado". En Mercury Steam nos prometieron que serán escenarios modernos, pero que no van a desentonar con lo que estamos acostumbrados a ver en los otros capítulos de la saga.



LOS BOCETOS del castillo transmiten la grandeza y variedad que vamos a encontrar en los escenarios del juego.



EL PALADÍN DE LA ORDEN, que luce esta espectacular armadura dorada, es uno de los nuevos enemigos que vamos a encontrar en *Lords of Shadow 2*.

ALUCARD, EL HIJO DE DRÁCULA, TENDRÁ UN PAPEL IMPORTANTE EN EL JUEGO, PERO AÚN SE MANTIENE EN SECRETO

trolar en *Mirror of Fate*. ¿Y cuál es su papel en *Lords of Shadow 2*? De momento, una incógnita, porque aquí terminaba la demostración. Sin embargo, nos han confirmado que coincide con los primeros minutos del juego, lo que nos puede dar una idea de la relevancia que tendrá Alucard más adelante.

Otra de las ideas que recalcaron durante la presentación y la corta entrevista que mantuvimos después, es que esta demo está enfocada a mostrar el sistema de juego, con las armas de un vampiro, pero que van a mantener un riguroso silencio sobre el argumento. El motivo, dejando a un lado los spoiler, es que estará lleno de guiños y sorpresas, en especial para aquellos que jugaran los capítulos clásicos.

¿Quizá otra melodía "remasterizada" como en el escenario de la Caja de Música en *Lords of Shadow*? Depende de lo que pidan los fans. Pero la banda sonora volverá a estar firmada por el compositor Óscar Araujo, que tan buen trabajo hizo con la música del anterior.

→TAMBIÉN NOS INTERESAMOS POR UNA FUTURA VERSIÓN para Wii U. Parece que sí resultaría posible desde el punto de vista técnico, pero Mercury Steam tuvo que renunciar a ella porque le obligaba a desviar demasiados recursos de los desarrollos de PS3 y Xbox 360. Del mismo modo, se ha descartado la rumoreada versión de *Mirror of Fate* en consolas de sobremesa: aquel que quiera disfrutar de la trilogía completa, debe jugar este capítulo en una 3DS.

Por último, *Lords of Shadow 2* tampoco contará con multijugador. Dado que la experiencia de *Castlevania* es algo lúgubre y solitaria, sería extraño adaptar este universo a un modo online "al uso". Eso sí, sobre los DLC aún no se pronuncian.

Todo apunta a que en el E3, cuando contemplemos la demo al 100%, se desvelarán nuevos datos sobre el último *Castlevania* y el futuro de la saga a partir de ahora, porque el equipo español ha manifestado que la trilogía está cerrada y ahora quieren contar nuevas historias.

TRAS EL PRÍNCIPE DE LAS TINIEBLAS

Vlad Tepes, el empalador, Drácula... se le conoce por muchos nombres, y todos ellos inspiran temor. Es el "padre" de los vampiros, y además de protagonizar la novela de Bram Stoker y un sinfín de películas, también es una estrella de los videojuegos:



1986 | GHOST HOUSE

Uno de los pocos títulos que fue lanzado en tarjeta antes de aparecer en cartucho para Master System. El protagonista recorría una mansión enfrentándose a "Dráculas", como aparecían en el manual.



1986 | CASTLEVANIA

La serie comenzó con *Vampire Killer* para MSX, que tuvo una versión para NES. A partir de aquella primera aventura de Simon Bemont, la caza de vampiros con látigo se ha convertido en un clásico de los videojuegos.



1988 | NIGHT HUNTER

Lo más curioso es que en este juego, que salió en todos los ordenadores de la época, no había que cazar al vampiro, sino convertirnos en él. Además de chupar sangre, podíamos transformarnos en murciélago y lobo.



1992 | MASTER OF DARKNESS

Un clon de *Castlevania* ambientado en la ciudad de Londres. Nosotros controlábamos a un psicólogo que perseguía al no-muerto por localizaciones como cementerios, castillos y el museo de cera.



1993 | BRAM STOKER'S DRACULA

La versión de Mega CD tenía un control insufrible, pero los gráficos estaban digitalizados e incluía secuencias Full Motion Video de la película de Francis Ford Coppola, que resucitó el mito del vampiro.



1993 | DRACULA UNLEASHED

Otro juego basado en la tecnología de vídeo de Mega CD, que más bien parecía una película interactiva. El protagonista era un texano tras la pista de Quincey, uno de los personajes que caza a Drácula en la novela.



1999 | DRACULA RESURRECTION

Una de las numerosas aventuras "point and click" que desarrolló Microids para PC y PlayStation. Pecaba por su lentitud y lo desaprovechado de sus personajes. Además, el control con el pad era incómodo.



2004 | VAN HELSING

El juego oficial para PS2 y Xbox de la película dirigida por Stephen Sommers. Nosotros controlábamos a Gabriel Van Helsing (Hugh Jackman en la peli) y luchábamos contra Drácula, el monstruo de Frankestein, el hombre lobo y Mr. Hyde.





ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 66

RESIDENT EVIL REVELATIONS se ha "mudado" de 3DS a las consolas de sobremesa y los PCs con numerosas mejoras. Descubrid por qué ha dado tanto que hablar últimamente.



PÁGINA 70

THE WALKING DEAD reúne los 5 episodios descargables en una sola aventura que os hará pensar.



PÁGINA 72

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS funcionó bien en Wii y ahora quiere repetir hazaña en 3DS.

EN ESTE NÚMERO...



NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360, Wii U o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en Wii (o en las portátiles), puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360, Wii U y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

ICONOS DE CLASIFICACIÓN
WWW.PEGI.COM


EDAD RECOMENDADA

SEXO

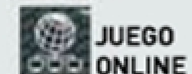
MIEDO

VIOLENCIA

LENGUAJE SOEZ

DROGAS

DISCRIMINACIÓN

APUESTAS

JUEGO ONLINE

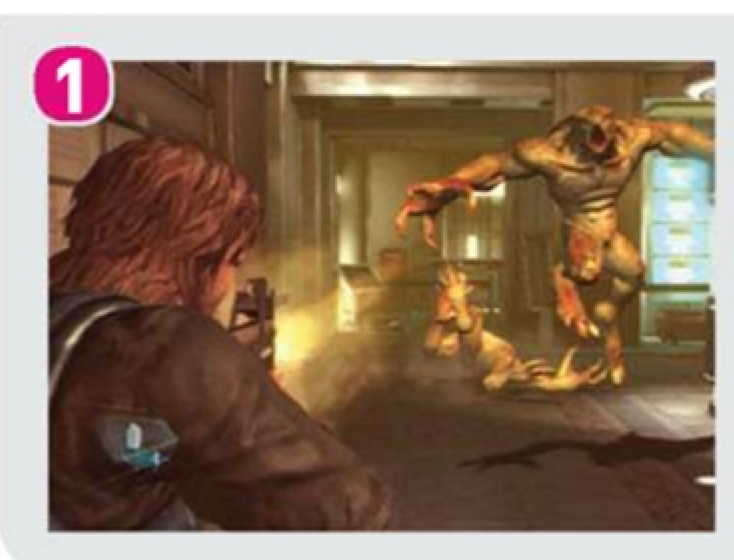
¡QUIERES MÁS INFO?
Entrevista en la página 86

16 ■ Acción ■ Capcom ■ 1 a 2 jugadores ■ Castellano ■ 49,95 €
■ Lanzamiento: Ya disponible ■ Contenido:

Revelando el carrete por segunda vez

RESIDENT EVIL REVELATIONS

Los álbumes de fotos se deterioran con el paso del tiempo. Por suerte, Capcom guardaba los negativos de esta aventura, prestos a cambiar el papel 3D por un revelado en alta definición.


1

HAY VIRUS QUE NUNCA MUEREN, y uno de ellos es el de la saga *Resident Evil*, benigno por suerte para los amantes del arte del videojuego. Tras convertirse en uno de los títulos imprescindibles de 3DS, *Revelations*, la entrega mejor valorada de los últimos tiempos, se adhiere a la recurrente moda de las conversiones en alta definición.

Sin llegar al tono de "survival horror" de sus antepasados, el penúltimo retoño de la saga es lo más parecido a la vuelta a los orígenes que los fans pedían con arañazos de desesperación, gracias a una ambientación lúgubre. El juego se desarrolla, en su mayor parte, en un crucero varado en el Mediterráneo, en plena noche, con numerosos guiños al pasado: a la mansión que visitamos en 1996, a Raccoon City, a Némesis… La historia, bien hilada, nos pone en la piel de hasta cuatro personajes, entre los que destacan Chris Redfield y Jill Valentine. El objetivo es buscar pistas sobre Veltro, una organización bioterrorista que está reemergiendo de sus cenizas.

EL DESARROLLO sigue los cánones contemporáneos de la saga, con una gran primacía de la acción balística. El control se sirve de una cámara en tercera persona, situada a la espalda del personaje, lo que resulta muy cómodo para recorrer los escenarios y dar vueltas en busca de llaves con las que abrir nuevos caminos. Las balas no suelen escasear, pero hay momentos en que resulta aconsejable dar esquinazo a los BOW, por si acaso. En ese sentido, esos infectados están más cerca de los zombis clásicos que de los "ganados" de *Resident Evil 4, 5 y 6*. También hay algún que otro puzle, aun-





LA SIMBIOSIS entre suspense y acción en tercera persona acerca a esta entrega a las raíces de la saga.



EL VIRUS T-ABYSS se traduce en dos tipos principales de enemigos: los desgarbados BOW y los sempiternos Hunters.



EL ARMAMENTO se puede personalizar con las piezas que encontremos a lo largo y ancho de los escenarios.

El encanto del flash-back

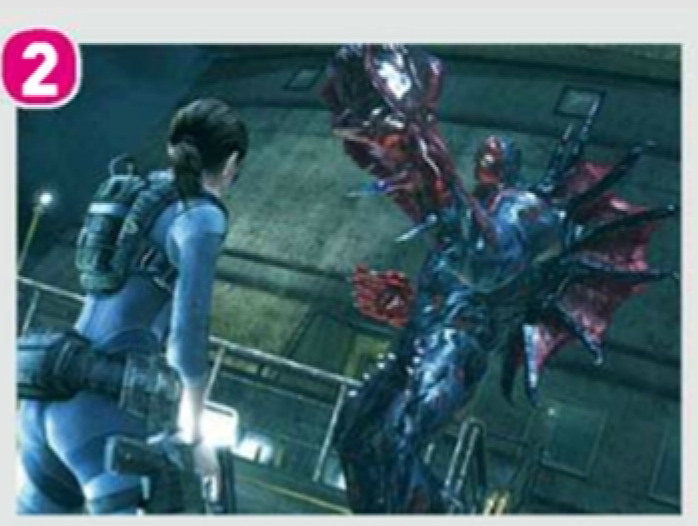
El juego está ambientado en el año 2005, a caballo entre *Resident Evil 4* y *Resident Evil 5*. La historia da varios saltos en el tiempo y en el espacio, de modo que el hilo argumental incluye algunas visitas al pasado para ponernos en situación. Todo gira en torno al porqué de la destrucción de la ciudad flotante de Terragrigia:



HAY SEIS PERSONAJES: Jill, Chris, Parker, Keith, Jessica y Quint. A los cuatro primeros los controlamos en algún momento.



VELTRO, una organización bioterrorista, es nuestra enemiga. Como miembros de la ONG BSAA, toca seguir su rastro.





DEL 3D AL HD

El título incluye pequeñas novedades respecto al de 3DS:

1. **LA CAMPAÑA** cuenta con un nuevo modo de dificultad, llamado Infierno, en el que los enemigos son más duros.
2. **HAY DOS NUEVOS ENEMIGOS BOW:** uno para el modo Asalto y otro para la campaña. Este último nos manda al cementerio de un solo golpe.
3. **EL MODO ASALTO** cuenta con dos nuevos personajes jugables: Hunk y la enigmática Rachel.

que resultan tan escasos como fáciles de resolver.

La campaña consta de doce capítulos y dura en torno a diez horas, con el mismo desarrollo que en 3DS, lo que incluye detalles como el de poder bucear o el hecho de recibir una puntuación al final de cada sección. Incomprensiblemente, aunque casi siempre hay dos personajes en comandita, no se ha incluido la opción del cooperativo. Manejado por la CPU, nuestro compañero ni siente ni padece: los enemigos lo ignoran (no hay que preocuparse por mantenerlo con vida o curarlo) y lo de percutir el gatillo lo hace con desdén.

→ **EL APARTADO TÉCNICO** se ha lavado la cara con bastante tino, aunque se ha dejado algunas legañas. Del efecto 3D se ha pasado a la alta definición, lo que se traduce en una imagen ▸▸





Chris Redfield

EL PROTAGONISTA de la primera y la quinta entrega de la saga vuelve por sus fueros. Su objetivo es buscar a Jill, perdida en un crucero en medio del Mediterráneo.

Los monstruos del T-Abyss

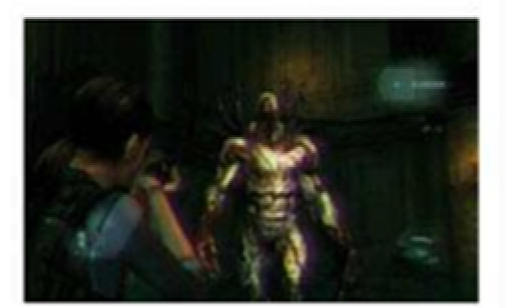
El virus T-Abyss es el protagonista del juego. Como es costumbre, no solo hay infectados del tres al cuarto, sino también un buen puñado de jefes finales, que recuerdan a algunos de los que alumbró el T-Virus en las primeras entregas de *Resident Evil*:



ESTA MOLE nos aguarda a mitad de la aventura. Su especialidad es arremeter con su brazo, similar al de una excavadora.



RACHEL nos persigue durante varios subcapítulos. Por mucho que se le dispare, se levanta, como Némesis en *Resident 3*.



NORMAN es capaz de teletransportarse y generar dobles ilusorios. Su aspecto recuerda al del mítico Tyrant.



LOS ATAQUES CUERPO A CUERPO son poco efectivos, pero nos sacan de algún apuro cuando la munición escasea.



EL ESCÁNER GÉNESIS permite analizar la presencia de virus y registrar los escenarios en busca de objetos ocultos.



LOS PUZLES consisten en reconstruir circuitos eléctricos para poder abrir ciertas puertas. Son bastante escasos.



OTRO DE LOS MINIJUEGOS se basa en echar monedas de oro, plata y bronce hasta equilibrar el peso de una balanza.



EL BUCEO debuta en la saga. Ciertas partes del Queen Zenobia están inundadas, así que toca mojarse los pies.



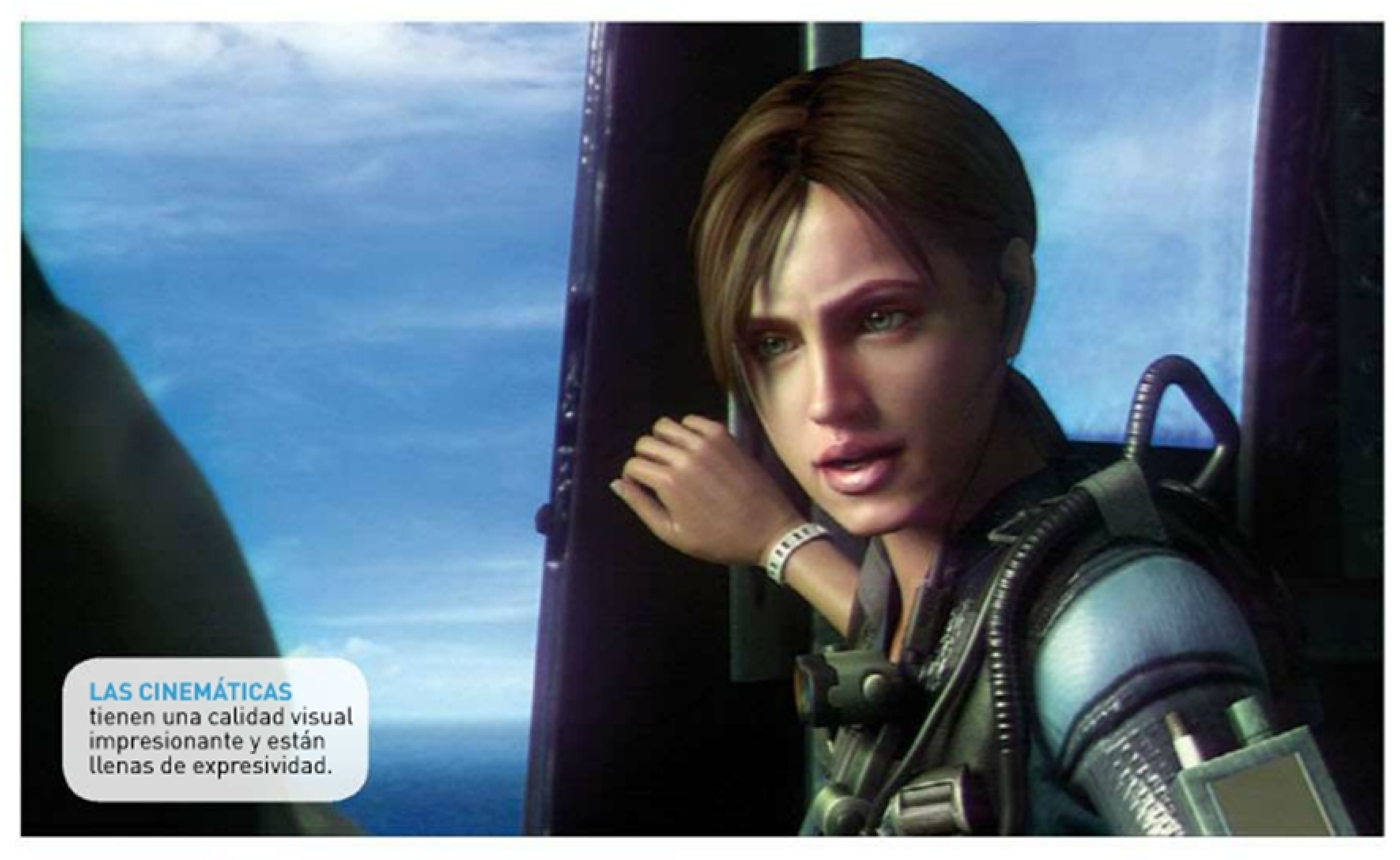


Jill Valentine

Igual que Chris, esta luchadora asume el papel de estrella por tercera vez en su carrera, tras sobrevivir a la mansión de *Resident Evil* y a la persecución de Némesis en *Resident Evil 3*.

más limpia, personajes más detallados y mejores efectos de iluminación, pero sin explotar la capacidad de las plataformas de sobremesa. En cuanto a los tiempos de carga, ya no existe el artificio de antaño de las puertas que se abrían para amenizar las esperas, sino que al entrar en ciertas habitaciones la imagen se ralentiza, pero sin llegar a detenerse. En ciertas ocasiones sí hay algunas cargas kilométricas, "decoradas" con puertas de seguridad cuyos goznes tardan una eternidad en dar de sí.

REVELATIONS FUE LA PRIMERA ENTREGA de la saga que se dobló al castellano, lo cual se mantiene en este "port". Las interpretaciones son aceptables, aunque varios de los protagonistas, como Jill y Parker, tienen momentos muy forzados. El mayor problema es el error en la implementación del sonido en las conversaciones "en tiempo



LAS CINEMÁTICAS tienen una calidad visual impresionante y están llenas de expresividad.





■ EL DESARROLLO MODERNO SE COMBINA CON UNA AMBIENTACIÓN MÁS CLÁSICA ■



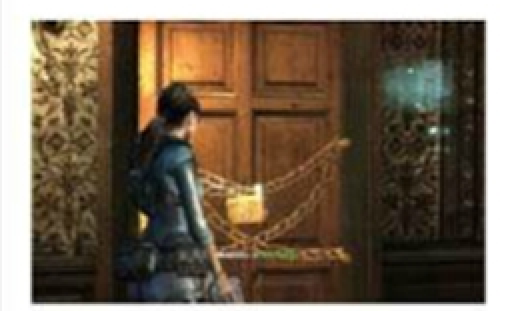




LA VERSIÓN DE WII U es compatible con Miiverse. Los enemigos del modo Asalto y la pantalla de "game over" se salpican con mensajes.

Manos arriba, esto es un asalto

El modo Asalto es una especie de modo arcade en el que debemos recorrer diversos niveles mientras acribillamos a cuantos enemigos nos salen al paso y obtenemos llaves. La puntuación depende del tiempo, la precisión y el daño provocado. Se puede jugar en cooperativo online junto a un amigo, lo que le da mucha vidilla (aunque no ofrece la posibilidad de la pantalla partida):



HAY 61 NIVELES, en 21 escenarios distintos, sacados de la Campaña. Cada uno cuenta con tres niveles de dificultad.



EL NIVEL DE EXPERIENCIA es vital, pues repercute en el daño que hacemos a los enemigos. Hay que llegar hasta el nivel 50.



EL REPERTORIO de cosas que desbloquear es ingente: doce personajes, trajes, armas, objetos de apoyo, habilidades...

real". Por ejemplo, si el compañero habla a nuestras espaldas, es frecuente no oír sus palabras, a menos que nos demos la vuelta y lo miremos cara a cara.

La versión de 3DS ya era un gran título, gracias a sus reminiscencias del pasado. En HD, luce mejor, como es lógico. Ahora bien, no deja de ser una mera conversión de portátil a sobremesa, sin demasiadas novedades, ni siquiera en forma de metraje extra para la campaña. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **La ambientación,** que tiene reminiscencias de los primeros *Resident Evil*.

■ **El modo Asalto** alarga la vida del juego y permite el cooperativo online.

Lo peor

■ **Las novedades** respecto a 3DS son bastante exiguas. La campaña no tiene cooperativo.

■ **Las voces** están mal implementadas. A veces, no oímos a los personajes.

Alternativas

• **Resident Evil 5 y 6** están mucho más volcados hacia la acción, pero sí tienen campaña cooperativa.

• **Silent Hill HD Collection,** si sois más partidarios del "survival horror" que de los tiroteos.

■ **GRÁFICOS** Lucen muy bien en HD, aunque no cambian mucho respecto a 3DS.	84
■ **SONIDO** La banda sonora cumple, pero no así la implementación de las voces.	70
■ **DURACIÓN** La campaña dura 10 horas y el modo Asalto cuenta con 61 misiones.	83
■ **DIVERSIÓN** Mezcla bien suspense y acción, aunque introduce pocas novedades.	82
PUNTUACIÓN FINAL	**82**

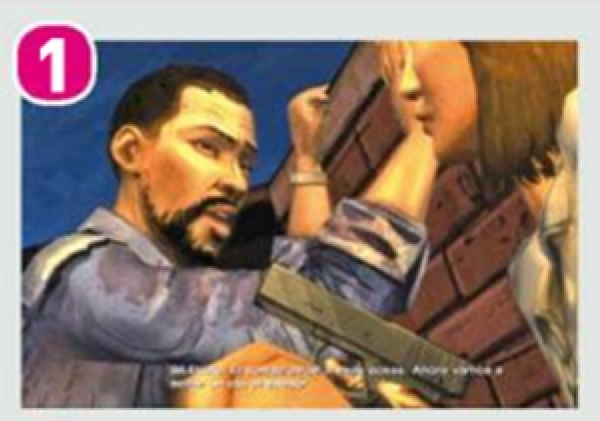
Valoración

Bebe del estilo de acción de los últimos *Resident Evil*, pero añade una ambientación de suspense que embriaga. Muy recomendable, si no se jugó ya en 3DS, pues es una conversión que apenas incluye novedades de peso.

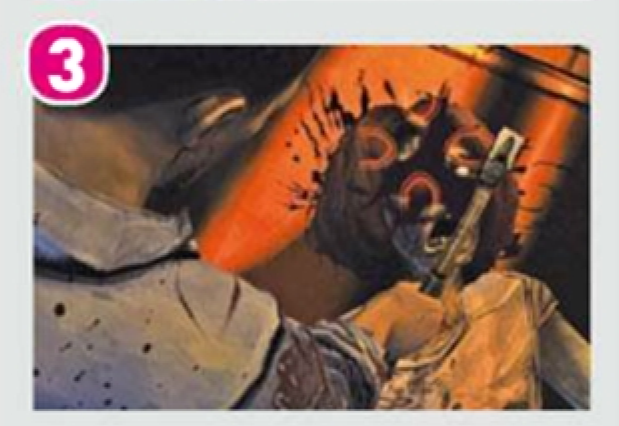




PARA SOBREVIVIR al fin de la humanidad deberemos combinar nuestra habilidad con las armas con la agilidad mental.







ELIGE TU AVENTURA

The Walking Dead supone una puesta al día de las clásicas aventuras gráficas, como *The Secret of Monkey Island*... Aunque también tiene una buena ración de ideas propias.

1. AL ESTILO CLÁSICO. Explora los escenarios, resuelve puzles, interactúa con el entorno y conversa con otros personajes. Todo ello es importante para avanzar, así que recuerda explorar bien a tu alrededor.

2. DIALOGA. Y ojo: elige bien la respuesta, porque estas marcarán tu relación con los personajes. A menudo tenemos un tiempo límite para decantarnos por alguna de las opciones.

3. ACCIÓN. Hay momentos al más puro estilo *Time Crisis* (apuntamos con el stick), Quick Time Events... Sed rápidos o seréis pasto de los zombis.

Caminantes, no hay camino...

THE WALKING DEAD

Tras cosechar buenas críticas en su versión digital, todos los capítulos de este juego se han reunido en un único disco.

Lee Everett

No es Rick, pero comparte con él un sentido de la responsabilidad acusado y el "marrón" de tener que tomar decisiones extremas.

EL ESTUDIO TELLTALE GAMES se ha especializado en aventuras gráficas, aunque ninguna de sus últimas producciones (*Jurassic Park, Regreso al Futuro*...) habían dado en la tecla correcta. Ha sido de la mano de Robert Kirkman y su serie The Walking Dead cuando se han reencontrado con la fórmula, con la aventura en el sentido más estricto de la palabra. Y es que, a grandes rasgos, este *The Walking Dead* es una aventura a la antigua usanza. Metidos en la piel de Lee Everett, un reo camino de prisión, somos testigos de las primeras horas del brote que convierte en zombis a todos los muertos. Fruto del caos inicial, el vehículo que lo llevaba a la cárcel colisiona, el conductor muere y Lee queda herido, pero en libertad. Mientras huye de los zombis, dará con Clementine, una niña de 8 años a la que nos tocará proteger e intentar reunir con sus padres a lo largo de 5 capítulos en los que nos las veremos tanto con zombis como con humanos.

A LA HORA DE JUGAR, movemos a Lee con el stick izquierdo y una retícula con el derecho. Ésta nos permite interactuar con el entorno, ya sea para coger un ítem o para descubrir las opciones de los personajes (hablar,



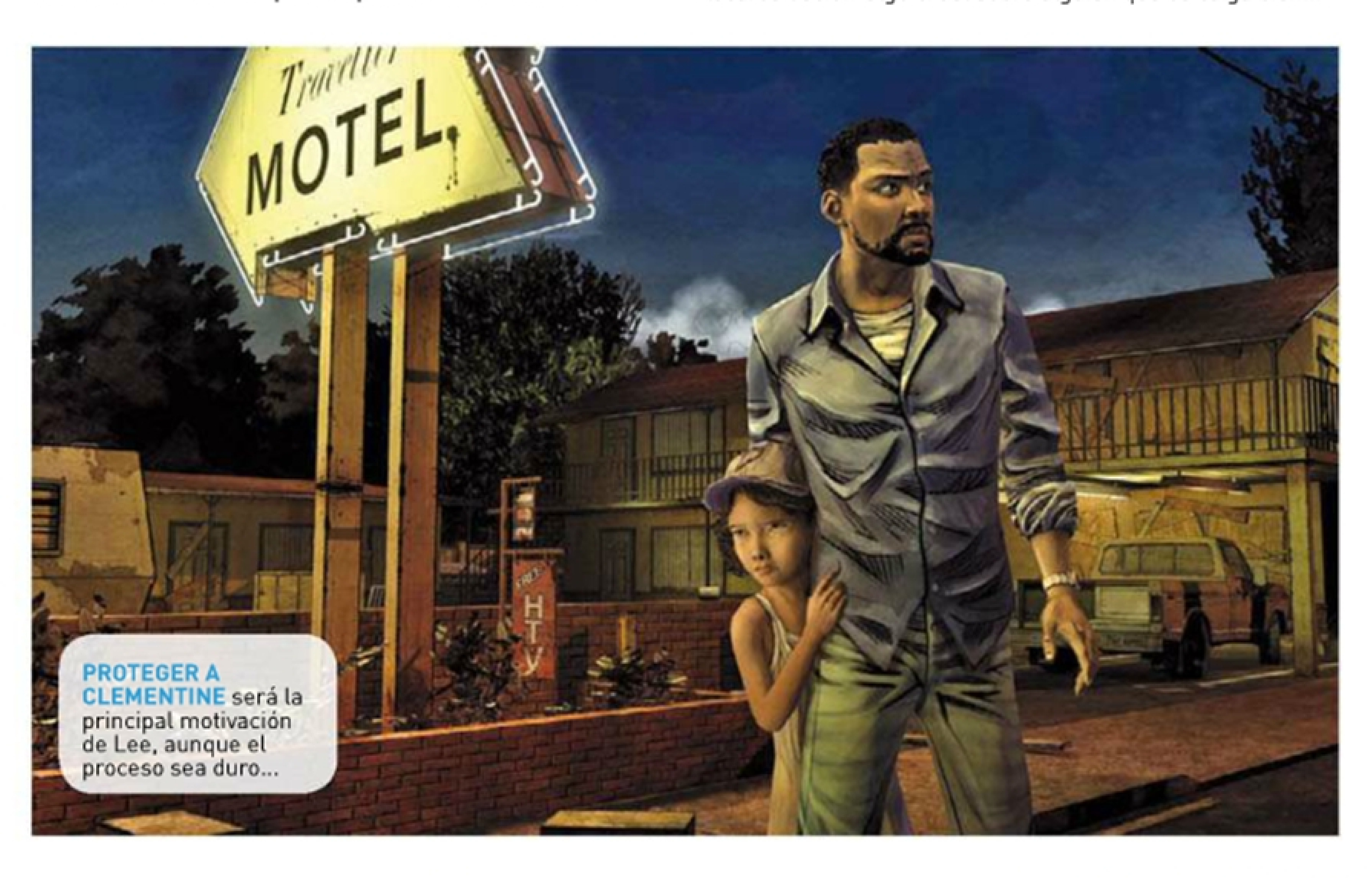




LOS SUSTOS son tan comunes como en el cómic o la serie. Nunca sabes de dónde puede aparecer un caminante...



LAS RELACIONES con los personajes son clave. Puede tocaros decidir algo cruel sobre alguien que os caiga bien...



PROTEGER A CLEMENTINE será la principal motivación de Lee, aunque el proceso sea duro...

Una historia paralela

El juego se ambienta en el mismo universo que los cómics originales de Robert Kirkman (y, por tanto, también de la serie, aunque ésta difiere en muchos puntos de lo que se cuece en las viñetas). Ahora bien, no repite la historia de Rick, Michone y los demás, sino que cuenta una historia que transcurre en paralelo.



EL COMIENZO del juego tiene lugar en el estallido del holocausto zombi (mientras Rick estaba inconsciente).



ALGUNOS PERSONAJES CONOCIDOS (como Hershel, en la imagen) aparecen en determinadas ocasiones.

AUNQUE LAS VOCES ESTÁN SOLO EN INGLÉS, al menos contamos con subtítulos en español para entender mejor los diálogos. Eso sí, es el llamado "español neutro", así que hay algunas expresiones que chocarán a los usuarios de España. ¿"Desearía saber de cierto"? Mmmm...





dar un objeto, etc). Los enfrentamientos con los zombis se resuelven mediante QTEs o por sencillos minijuegos (movemos la retícula con el stick y disparamos con un botón). Pero la verdadera gracia está en los diálogos: cada respuesta que damos significará algo para los personajes y estrecharemos o romperemos lazos según las frases. Esta es la parte más "dura", porque en ocasiones supondrá que un personaje viva y otro muera. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Los diálogos y decisiones** nos involucran muy bien en la historia.
- **Es muy rejugable,** pues nos pica a encontrar "destinos alternativos" para los héroes.

Lo peor

- **Tiene fallos técnicos** como ralentizaciones y tiempos de carga altos.
- **El cuarto capítulo** es el más flojo de todos en su argumento. Luego remonta.

Alternativas

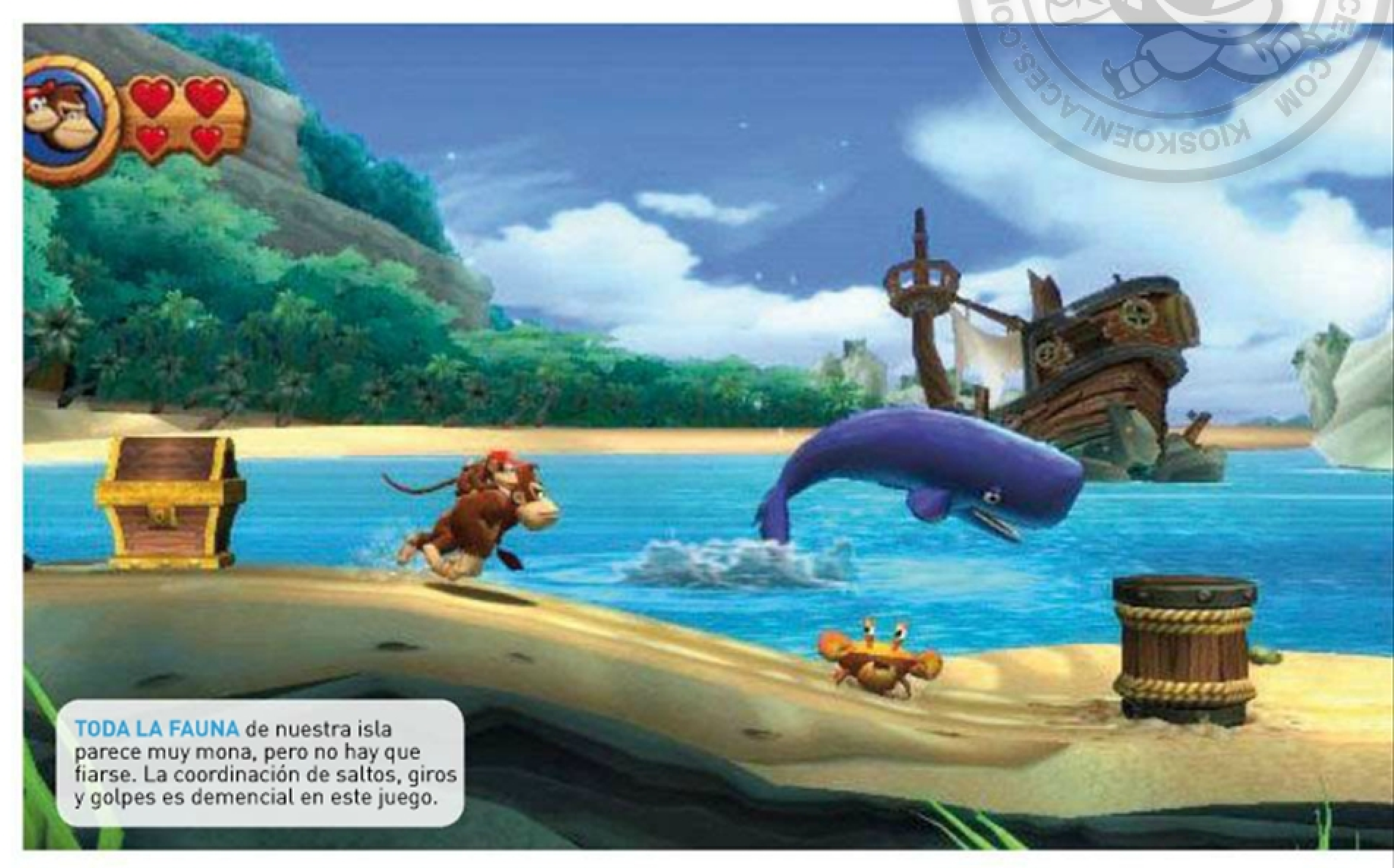
- **Los dos Sam and Max** también tienen un desarrollo de aventura gráfica, con más humor.
- **Survival Instinct** está más vinculado con el guión de la serie, pero es muy flojo en todos los aspectos.

GRÁFICOS No rompen esquemas, pero su uso del cel-shading es muy efectivo.	87
SONIDO Aunque solo estén en inglés, las voces son muy buenas. Genial música.	90
DURACIÓN La aventura dura unas 10 horas, pero volveréis a atreveros con ella.	90
DIVERSIÓN Su argumento, los personajes y las decisiones son un acierto.	88
PUNTUACIÓN FINAL	**90**

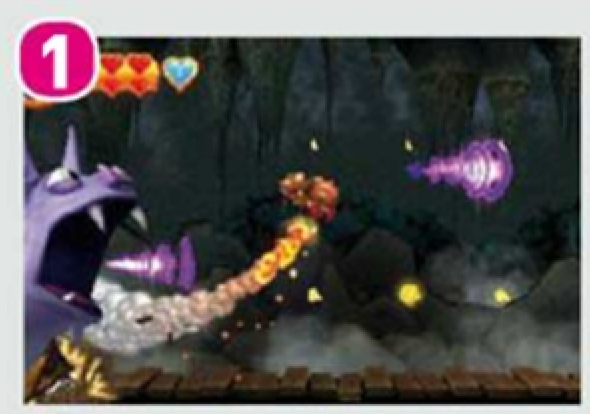
Valoración

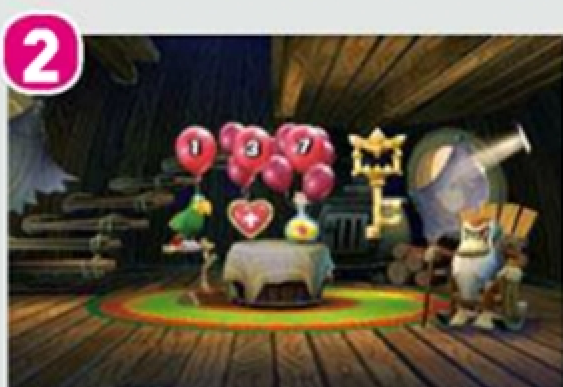
Es una buena forma de actualizar el concepto de aventura gráfica, sobre todo por lo cuidados que están el guión y los diálogos, que nos saben atrapar. Tiene bastantes errores técnicos, pero eso no le impide contar una buena historia.

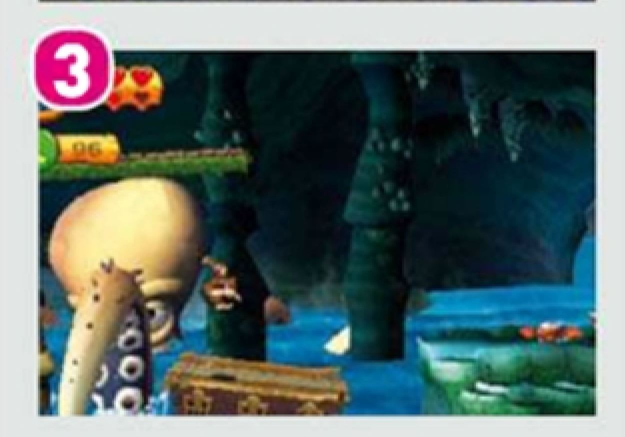




TODA LA FAUNA de nuestra isla parece muy mona, pero no hay que fiarse. La coordinación de saltos, giros y golpes es demencial en este juego.







RECOGED A DOS "MONOS"

Para sobrevivir en esta isla hay que conocer unos cuantos trucos. De momento, estos tres objetos pueden ser tus amigos:

1. LAS MONEDAS PLÁTANO nos permiten comprar barriles para tener acceso a Diddy en cualquier momento, globos de vida, zumos de plátano que añaden energía o loros que nos ayudan a encontrar piezas de puzle.

2. LOS GLOBOS nos sirven para reiniciar niveles o secciones concretas una vez hemos muerto. Hay que asegurarse de tener un buen número en el saco para que no peligre nuestra partida. Si nos quedamos sin globos, podríamos tener que reiniciar todo el nivel. Y eso no es agradable...

3. LAS PLATAFORMAS MÓVILES parecen tramposas (y lo son), pero si no nos precipitamos, podemos usarlas para alcanzar objetos que mejorarán nuestro estado o incluso descubrir zonas ocultas.

El gorila "asalta" nuestra portátil

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D

Según la teoría de la evolución, el hombre desciende del mono, y según este juego, el mono proviene... de un barril propulsor.

EN 2010, RETRO STUDIOS RESUCITÓ AL GORILA de Nintendo con ese *Returns* para Wii. Era tremendamente complicado y exprimía las capacidades del WiiMote a tope. Sin embargo, los cambios de plano dentro de los escenarios pedían a gritos una adaptación a la portátil en 3D.

Nos han robado los plátanos y hay que hacer algo al respecto; para ello recorremos nueve mundos diferentes (ocho niveles cada uno) saltando plataformas y sorteando enemigos, mientras la dificultad crece por momentos. Nuestro mejor apoyo es Diddy: con él tenemos más vidas, podemos saltar más alto y mantenernos unos segundos en el aire. El entorno es nuestro peor enemigo: los niveles se transforman constantemente y los obstáculos pueden aparecer en zonas que antes estaban despejadas.

Con tanto montar en rinoceronte podemos ver que las mecánicas del juego aprovechan la profundidad del 3D (nunca echamos de menos la TV) y ponen a prueba los reflejos de los plataformeros más veteranos.

SALTOS PARA TODOS LOS PÚBLICOS. Los controles y la estructura de los mundos son bastante clásicos: no hay experimentación con la pantalla táctil ni niveles acuáticos. Lo que sí

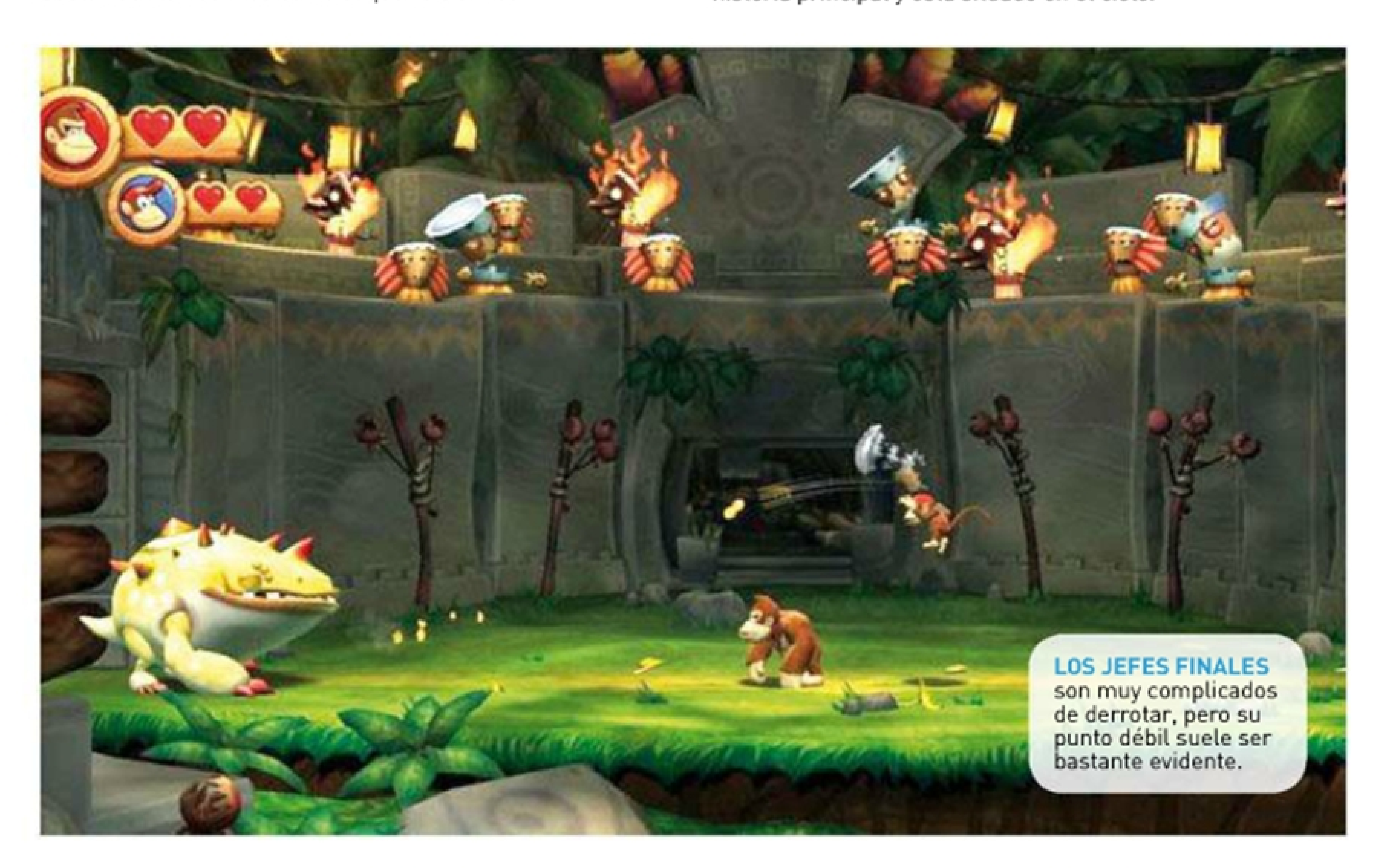
Donkey

Existe desde los años 80, cuando hizo de enemigo de Mario, pero ya se ha modernizado y vuelve a buscar sus plátanos en 3D.




DESBLOQUEAMOS NIVELES escondidos comprando llaves y suelen ser tan bonitos como el que veis arriba.


EL NOVENO MUNDO aparece cuando completamos la historia principal y está situado en el cielo.


LOS JEFES FINALES son muy complicados de derrotar, pero su punto débil suele ser bastante evidente.

Cooperativo... o coordinación

Los controles son muy clásicos, aunque solo podemos jugar con el joystick y algunos tendrán que adaptarse. Hay que moverse de forma muy precisa para cometer el mínimo número de errores, sobre todo si jugamos en cooperativo local. En este, cada jugador controla a un monito. ¡Imagínate!


SALTAR Y RODAR es la acción perfecta para los enemigos más debiluchos. Viajando con Diddy, podemos rodar más tiempo.


AGARRARSE a las superficies es un punto clave. Los botones "L" y "R" son los que nos permiten colgarnos o lanzar objetos.

LOS SUBTERRÁNEOS son lo más peligroso si tenemos en cuenta que encontramos precipicios cada dos o tres pasos de mono. Aporread el suelo con criterio e intentad calcular bien las distancias entre raíl y raíl, plataforma y plataforma, etc. Cuidado: las paredes tienen ojos. Y pinchos.





tiene es una enorme capacidad de desquiciar al más experto, que estará encantado con este *Returns 3D*, mientras que el principiante podrá hacerse con los controles sin dificultad.

No es un nuevo *Donkey*, pero tanto mimo en su desarrollo y tantas novedades de buen gusto hacen que lo sintamos como una secuela más que una reedición. Al fin y al cabo, mantener el nivel del gran título de Wii ya es motivo de celebración.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El universo tiene vida.** La interacción con los escenarios es brutal.
- **La acción frenética** de los niveles con, por ejemplo, vagonetas y barriles explosivos.

Lo peor

- **Las fases de bonus** no son muy variadas y acaban haciéndose repetitivas.
- **Los planos secundarios** están a veces muy alejados del jugador.,

Alternativas

- **New Super Mario Bros 2** sigue siendo uno de los mejores plataformas que hemos visto.
- **VVVVVV** es un gran ejemplo de plataformas independiente y complicado. Los indies también saben bailar.

GRÁFICOS Aguantan bastante bien. Eso sí, ahora hay que afinar más la vista.	88
SONIDO La música de los Donkey ya es legendaria y estas variaciones son un placer.	90
DURACIÓN La dificultad es muy alta en el modo clásico. ¡Incluso para un experto!	89
DIVERSIÓN Hay tanto que hacer, enemigos que batir, objetos que recoger...	93
PUNTUACIÓN FINAL	**90**

Valoración

Es complicado sacarle fallos a un port de un juego tan bueno como este y que, además, mejora tantas características. Los tiene, pero en este caso no importan. Es una compra obligada para los amantes de los plataformas.



Por Daniel Acal

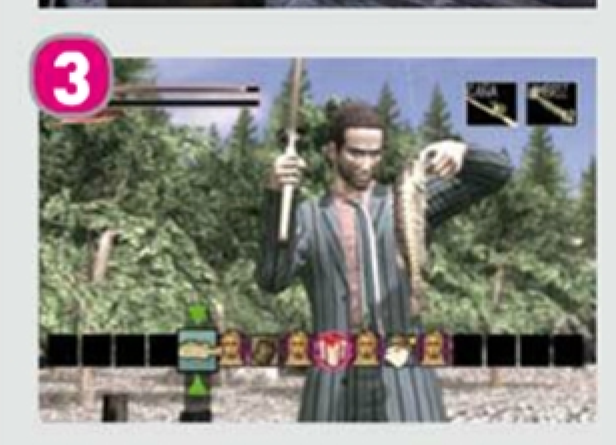
18 ■ Survival Horror ■ Badland Games ■ 1 jugador ■ Castellano
■ 39,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:



DEADLY PREMONITION es un survival horror en el que investigamos un macabro crimen en un pueblecito que tal vez no sea tan apacible...







TERROR EN UN MUNDO ABIERTO

Podemos movernos con libertad a pie o en coche por Greenvale y sus alrededores investigando el caso o disfrutando de 50 misiones secundarias y minijuegos.

1. ¿COMO EN UN *GTA*? Vale que el mapeado es mucho más pequeño, pero podemos recorrerlo con libertad a pie o en coche realizando las misiones de la trama (interrogar sospechosos, recoger pistas...) o bien tareas secundarias.

2. LOS MOMENTOS DE ACCIÓN son lo peor del juego, arruinados por un pésimo control (York no puede avanzar y disparar a la vez, las secciones de quicktime events están muy mal resueltas...). Y los enemigos son aún más torpes que nosotros. Se puede jugar con PS Move o usar el sensor de movimientos del Dual Shock 3

3. TAMBIÉN HAY MINIJUEGOS como pesca o carreras por "checkpoints". Pero no perdáis de vista el reloj, que el tiempo pasa y hay misiones y eventos que sólo tienen lugar a una hora determinada.





SURREALISTAS TOQUES DE HUMOR y parodias al género se alternan con tensos momentos y una ambientación que se inspira descaradamente en Twin Peaks.

Pesadilla en la norteamérica profunda

DEADLY PREMONITION THE DIRECTOR'S CUT

Hace tres años salió en 360 este raro survival horror que cosechó opiniones muy dispares... Ahora, llega a PS3 su edición definitiva.

■ **UN HORRIBLE CRIMEN SACUDE UN PUEBLECITO** tranquilo de la América profunda llamado Greenvale. Hasta allí acude para investigarlo Francis York Morgan, un agente del FBI tan "especial" como el survival horror que protagoniza. Y es que *Deadly Premonition*, cuando salió en 360 allá por 2010, levantó mucha controversia. A los que le criticaron por su pésimo apartado gráfico y su tosco control, hay que decirles que este "montaje del director" no soluciona los graves problemas de base que tenía el juego original. Los gráficos están desfasadísimos y el control sigue siendo, en el mejor de los casos, antediluviano.

→ **THE DIRECTOR'S CUT** añade alguna misión y opciones como hacerlo compatible con el mando PS Move o poder verlo en 3-D estereoscópico. Pero al igual que sus fallos, también conserva sus virtudes. Se trata de un survival horror que sorprende a cada paso, con un desarrollo abierto (misiones principales y secundarias, minijuegos, ciclo día/noche, etc.), múltiples detalles que le otorgan profundidad, una trama que engancha (muy a lo Twin Peaks) y, sobre todo, un surrealista sentido del humor que a nosotros nos ha cautivado. Tanto, que le perdonamos su pobre apartado técnico. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	65
SONIDO	85
DURACIÓN	88
DIVERSIÓN	80

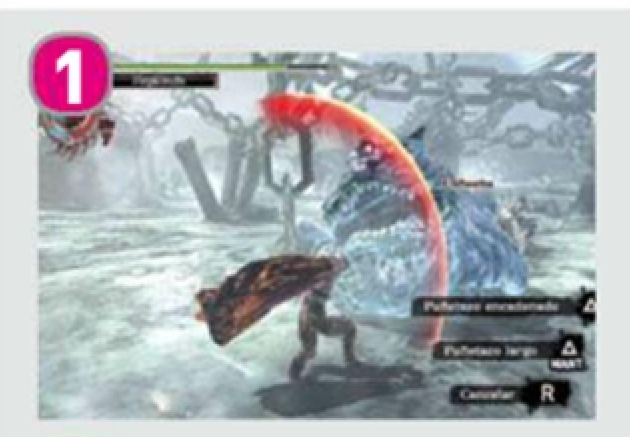
Valoración Un survival horror muy especial con impagables detalles que solo descubriréis si perdonáis su desfasado apartado gráfico y su tosco control.

PUNTUACIÓN FINAL 78

Por Mercedes López



16 ■ Aventura ■ Comcept ■ De 1 a 4 jugadores ■ Castellano (textos) ■ 39,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:









LOS JEFES FINALES son la salsa del juego. No solo imponen, también son de lo más resistentes...





EL MODO MULTIJUGADOR admite hasta 4 personas vía online y ad-hoc. Si morimos, jugamos como fantasmas (der.), potenciando a los aliados que siguen en pie.

EXPEDICIÓN CON EMOCIÓN

Olvidad la idea preconcebida de ir a saco a por los monstruos. En esta aventura hay que pensar muy bien cómo actuar en cada momento y sopesar hasta qué punto estamos dispuestos a sacrificarnos por la causa. Veamos nuestras rutinas:

1. LOS MOMENTOS DE ACCIÓN están determinados por las ofrendas o ítems. Podemos llevar hasta 6 asociadas a un botón y machacarlo para obtener distintos ataques o defensas.
2. AL DERROTAR A LOS ENEMIGOS, hemos de decidir si los salvamos o los sacrificamos (de forma similar a lo que sucedía en el primer *Bioshock*). Esto afectará a la evolución de nuestro héroe y a los personajes que se nos unirán.
3. PARA DISTRIBUIR NUESTRO EQUIPO hemos de abrir el libro. De este modo podremos seleccionar nuestra apariencia, las ofrendas (o las fusiones y mejoras), los aliados, etcétera.

En esta cacería, la muerte no es el final

SOUL SACRIFICE

Eso de cazar monstruos en grupo puede que os suene, pero esta aventura tiene su personalidad propia. Sobre todo, porque os vais a dejar la piel en ella... junto con otras partes del cuerpo.

■ **MONSTER HUNTER AÚN NO HA SALIDO EN VITA,** pero gracias a este juego de Keiji Inafune (*Dead Rising*) nos encontramos con un "sustituto" que no tiene nada que envidiarle. Como en aquel título, el objetivo es formar un grupo de 4 héroes (controlados por humanos o la CPU) para dar caza a descomunales monstruos. Ahora bien, el resto difiere bastante. Nosotros encarnamos a un prisionero del hechicero Magusar, que en su celda encuentra un diario llamado Librom, el cual nos permite "revivir" hazañas pasadas.

→ **EN ESAS AVENTURAS** nos toca derrotar a los enemigos para luego decidir si les perdonamos la vida o los sacrificamos Según nuestra elección podemos ganar poder o salud, o incluso algún aliado. También obtenemos ofrendas que mejoran nuestro rendimiento. Lo verdaderamente original radica en la posibilidad de sacrificar partes de nuestro cuerpo en los momentos críticos para provocar más daño al rival u obtener un arma nueva. ¡Hasta podemos sacrificar a nuestros compañeros! De hecho, ellos también pueden sacrificarnos para que sigamos jugando como un fantasma. Todo esto da pie a una aventura magnífica, que nos hubiera gustado que fuera un poco más variada. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	90
■ SONIDO	89
■ DURACIÓN	92
■ DIVERSIÓN	84

Valoración Tiene un sistema de combate muy convincente y aporta ideas frescas al género de la "caza de monstruos". Muy, muy recomendable.

PUNTUACIÓN FINAL **85**

OTROS LANZAMIENTOS EN HOBBYCONSOLAS.com

Estas y otras novedades os esperan en nuestra web. Consultadlas directamente con el código QR.



PC | FX FÚTBOL

EL "HEREDERO" DE PC FÚTBOL recupera la esencia de los mánagers del balompié: manejar presupuestos, hacer fichajes, entrenar al equipo... y ver el partido en unas 3D algo flojas.

Valoración Es sencillo de jugar y muy divertido, aunque sin la enorme cantidad de info de otros simuladores. **76**



3DS | LEGO CITY UNDERCOV.

ESTA PRECUELA del juego de Wii U, que tiene aires de sandbox, aunque con un desarrollo bastante lineal, nos propone superar las primeras semanas de Chase McCain como policía.

Valoración El desarrollo es muy dirigido y los combates repetitivos, pero la variedad lo hace entretenido. **75**



PS3-360 | PERSONA 4 ARENA

ARC SYSTEM WORKS (*Guilty Gear*) se encarga de este juego de lucha inspirado en *Persona 4*, con un largo modo Historia, Retos... Hemos de mezclar los golpes con los de nuestra Persona.

Valoración La lista de luchadores es corta, pero el sistema de combate y los gráficos molan un "puñao". **80**

PS3 - XBOX 360 - PC | METRO LAST LIGHT



EL AUTOR DE LA NOVELA Metro 2033 se encarga del guión de este juego, que vuelve a recuperar esa apocalíptica ambientación de una Rusia postnuclear. Como un ranger de la Orden Espartana, hemos de luchar para que la pacificación entre las facciones en batalla sea posible. Hay acción directa y buen uso del sigilo, pero también una trama que resulta fundamental para disfrutar del título en su plenitud.

Valoración Es muy parecido a la anterior entrega y tiene algunos problemas gordos de IA y de ritmo. Eso sí, su ambientación y algunos momentos nos han parecido insuperables. **79**

PS3 - 360 | DRAGON'S DOGMA D. ARISEN



EL NOTABLE TÍTULO DE 2012 *Dragon's Dogma* regresa en una edición física que incluye una expansión que añade 50 horas de juego. Pero ojo, no se trata de nuevas experiencias de juego, sino simplemente nuevas mazmorras con más enemigos que nos obligan a subir aún más de nivel. La ausencia de historia y de un modo multijugador pueden no convencer a los expertos, pero los recién llegados disfrutarán de un gran juego.

Valoración Una edición perfecta para los neófitos en la saga. Una aventura larguísima y entretenida, aunque si ya te compraste el *Dragon´s Dogma* original la recompra no es muy apetecible. **78**



3DS | POKÉMON M. MISTERIOSO

CONTROLANDO A 1 DE 5 POKÉMON y acompañados de otro más, hemos de explorar montones de mazmorras con mapeado aleatorio. También hay combates por turnos con otros pokémon.

Valoración Un correcto RPG, con buena ambientación y humor, pero el diseño de mazmorras es sosete. **76**



PC | SHOOTMANIA STORM

ESTE SHOOTER MULTIJUGADOR se fundamenta no tanto en su sistema de disparo sino en su absoluta capacidad de personalización: podemos crear las "arenas" de nuestros sueños.

Valoración Su editor de niveles es fabuloso, si bien está bastante desfasado en el apartado técnico. **80**



PS3-360-PC | STAR TREK

EL JUEGO DE LA PELÍCULA nos pone en la piel de Kirk y Spock en una misión que tiene lugar entre los dos filmes. Su desarrollo busca emular a *Mass Effect* o *Gears of War* sin éxito.

Valoración Mal sistema de coberturas, una IA pobre, bugs... Solo mola poder jugar en cooperativo. **50**

EL DESARROLLO es calcado al de *Far Cry 3*, aunque la estética y la historia son puro "ochenterismo" en vena.







BLOOD DRAGON llega cargado de acción, dragones, guiños a los 80's y sentido del humor. Puede que nuestro héroe Rex sea un asesino psicópata, pero es americano 100%.

PS3-360-PC | 18 | ■ Acción ■ Ubisoft ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 12,99 € / 1200

FAR CRY 3 BLOOD DRAGON

¿Sería posible unir en un mismo juego dragones, *Far Cry 3*, estética ochentera y un héroe al estilo de Terminator? ¡Hecho!

■ **BLOOD DRAGON** se presenta como spin-off de *Far Cry 3*, pero tiene poco que ver en cuanto a trama y estética. Las referencias a las grandes cintas de acción de la década de los ochenta son constantes, tanto musical como estéticamente. Las mecánicas, sin embargo, son casi idénticas a las del original del que proviene. Los vehículos son los mismos; las armas, versiones muy parecidas; liberamos guarniciones, rehenes y cazamos animales como si estuviésemos en la selva de *Far Cry 3*, aunque todo bajo un filtro estilo años 80 que funciona de maravilla como guiño a los jugadores más talluditos del sector. El sentido del humor y su apuesta por la acción directa y sin complejos bebe de juegos como *Duke Nukem* o *Serious Sam*, aunque el resultado general los supera, más aún si tenemos en cuenta que se trata de un juego descargable con un precio irresistible. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	75
■ SONIDO	90
■ DURACIÓN	80
■ DIVERSIÓN	82

Valoración Utiliza las mecánicas de *Far Cry 3*, pero su estética y sentido del humor resultan muy refrescantes. Queremos que sea una saga propia.

PUNTUACIÓN FINAL **80**



PS3-360-PC | SACRED CITADEL

12 ■Beat ´em up ■Southend ■De 1 a 4 jugadores ■Castellano ■14,99 € /1200

CON EL MUNDO DE SACRED COMO ENTORNO, se presenta este beat ´em up que busca recuperar las peleas 2D de toda la vida. Admite hasta cuatro jugadores simultáneos y no está exento de mastodónticos jefes finales (¡menudo tamaño gastan!) o de monturas especiales para que hagamos daño extra. Contamos con muchos ataques especiales, si bien parecen particularmente complica-



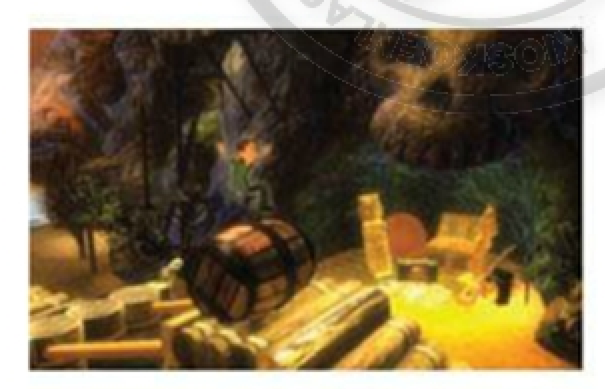
dos de ejecutar en ocasiones. Tranquilos, tirando de vuestro combo básico podréis avanzar sin mayor problema.

Valoración Su enfoque multijugador y su sencillo desarrollo juegan a su favor, si bien el control podría ser más preciso. **70**

Xbox 360 | DORITOS CRASH COURSE 2

7 ■Plataformas ■Microsoft Studios ■De 1 a 4 jugadores ■Castellano (textos) ■Gratis

ESTA ALOCADA GYMKANA patrocinada por Doritos vuelve a la carga con 4 nuevos entornos plagados de circuitos plataformeros en 2D. Nuestro objetivo es llegar hasta la meta esquivando barrancos, mazos y toda clase de trampas, para entrar en los 3 primeros tiempos. A base de acumular estrellas, podemos liberar nuevos circuitos o ventajas para nuestro avatar.



También podemos competir de forma asíncrona con los tiempos de hasta tres jugadores.

Valoración Un juego desenfadado, cómodo y que sabe picar a cualquier jugador. Y qué demonios, es gratuito. **85**

3DS | CODE OF PRINCESS

12 ■Beat ´em up ■Agashima Entertainment ■De 1 a 4 jugadores ■Inglés ■29,99 €

HASTA 50 PERSONAJES pueden repartir estocadas en este juego que busca recuperar la esencia de los beat ´em up noventeros... aunque siempre con un toque de humor referencial. A medida que avanzamos, podemos recoger complementos y armaduras para nuestros personajes. Hasta cuatro jugadores pueden cooperar simultáneamente, ya sea de forma local u online, si bien esta última vertiente resulta un poco más ines-



table. El control es sencillo: hay tres tipos de intensidad de golpe (divididos en tres botones) y el cuarto activa el ataque especial, que varía según el personaje.

Valoración Perfecto para los nostálgicos del beat ´em up. Muy agradable, aunque está en inglés y el online falla un poco. **78**

PS3-360 | WAY OF THE DOGG

16 ■Musical ■505 Games ■1 ó 2 jugadores ■Castellano (Textos) ■9,99 €/800

EL RAPERO SNOOP DOGG apadrina este título, en el que hemos de superar combates callejeros con una mecánica muy particular: pulsando los botones adecuados justo cuando se indique en pantalla. Si encadenamos varios comandos correctamente, nos tocará ejecutar un "quick time event" mediante el que golpearemos al rival. Pero ojo, si no somos lo bastante rápidos, será el quien nos pegue. Si nuestra barra de



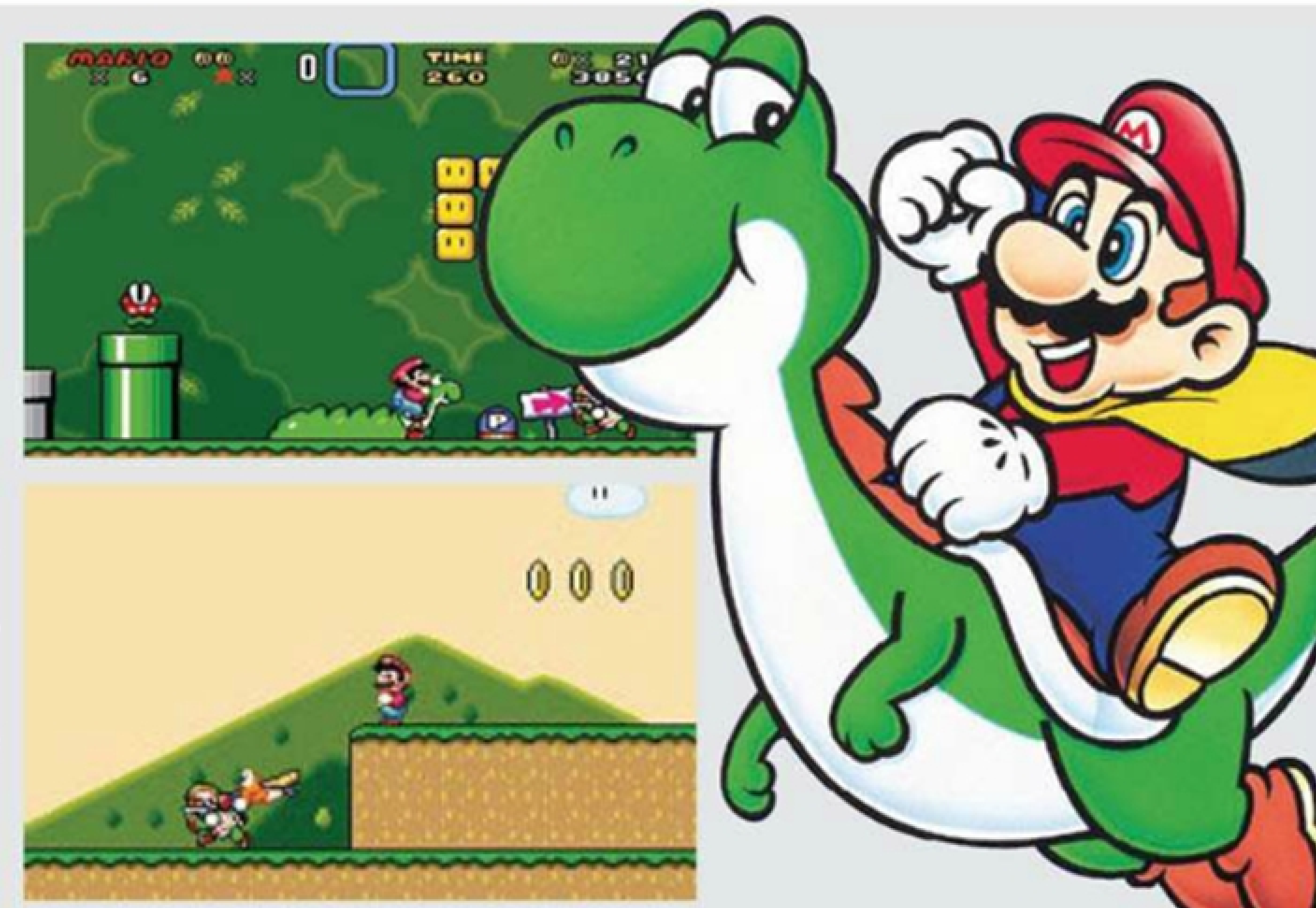
energía se agota, perdemos el combate. Los duelos están amenizados con música de Dogg y con escenas de corte... Bastante cutres, la verdad.

Valoración Ni los gráficos están a la altura, ni el control es bueno, ni la mecánica es divertida. Sólo se salva la música. **40**

Wii U
SUPER MARIO WORLD

3 ■Plataformas ■Nintendo ■1 ó 2 jugadores ■Inglés ■8 €

EL CLASICAZO DE SUPER NINTENDO es uno de los primeros títulos en estrenar la Consola Virtual de Wii U. Como bien sabréis, este enorme plataformas supuso el estreno de Yoshi y nos ofrecía 96 niveles (¿o había alguno más?) plagados de secretos, personajes entrañables y algún que otro salto sólo válido para "pros". Por el camino nos encontramos con power up como la famosa capa, duelos finales a cargo de los "koopalings" y la inolvidable música de Koji Kondo. Esta versión es exactamente igual que la que disfrutamos en Super Nintendo, aunque admite "remote play" y salvar nuestro estado cuando queramos.



Valoración Muchos lo consideran el mejor *Mario* de todos los tiempos. Su jugabilidad y diseño de niveles siguen cautivando. **94**





ASSASSIN'S CREED III
PS3-360-Wii U-PC | Precio: 7,99 € / 640 ₢

La redención

TODA HISTORIA TIENE UN FINAL y el trío de descargables "alternativo" del juego de Ubi ha llegado a él. Ahora, Nueva York es la ciudad escenario de las andanzas de Connor, aunque el desarrollo no es innovador y merece más la pena "ir al grano" y dejar de lado las misiones secundarias. La vuelta de una batalla naval es un gran detalle, para luego pasar a una combinación de tareas de infiltración y acción donde debuta el poder del oso, con el que damos un brutal golpe contra el suelo y lanzamos por los aires a los enemigos. El hecho de tener ya todos los poderes y disfrutar de un planteamiento un poco más variado hace de esta la mejor entrega de *La tiranía del Rey Washington*, aunque sólo dure dos horas y media. Eso sí, la conclusión es adecuada y deja un buen sabor de boca.

VALORACIÓN ★★★☆☆





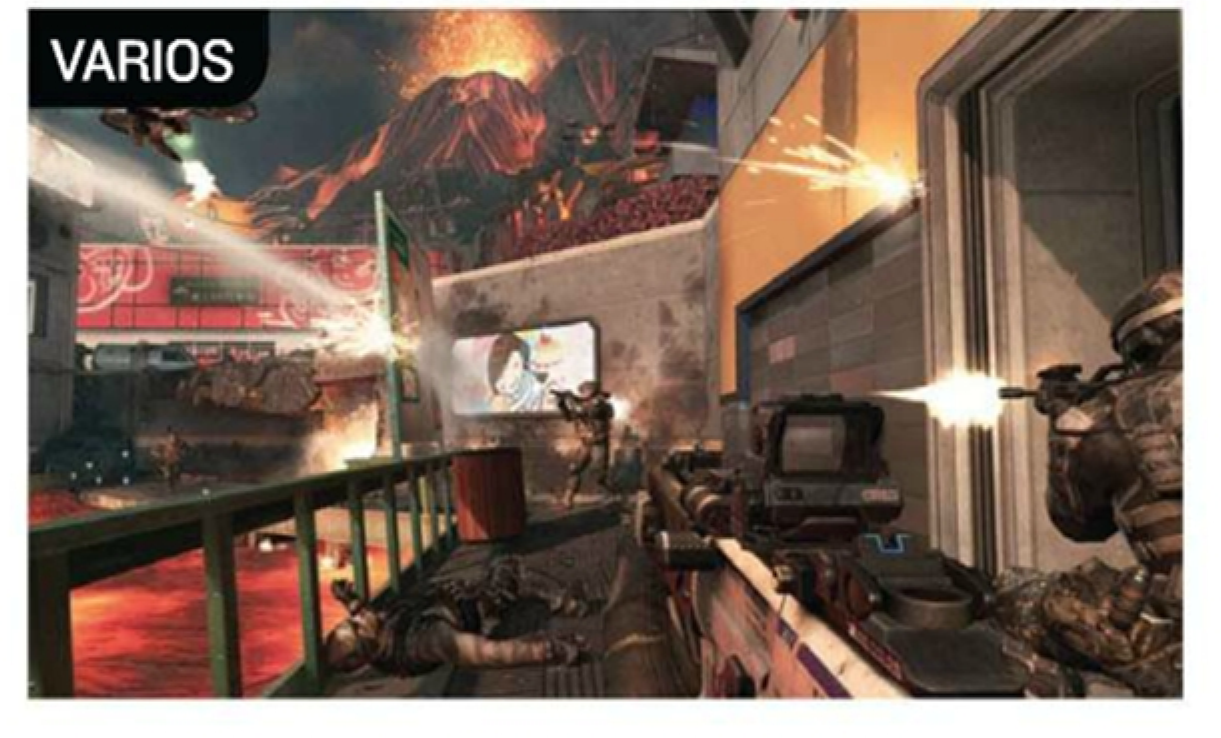
DISHONORED
PS3-360-PC | Precio: 9,99 € / 800 ₢ - 1,3 GB

El puñal de Dunwall

CORVO SE HA TOMADO UNAS VACACIONES y Daud, personaje que tuvo un papel destacado en los compases iniciales de la campaña de *Dishonored*, es el nuevo protagonista que manejamos en este descargable (que tendrá una segunda parte en breve). No os vamos a dar detalles acerca de la historia para no"spoilear", así que simplemente tened en cuenta que este episodio transcurre en paralelo a lo sucedido en la campaña y que seguimos teniendo varias formas de completar cada misión, aunque lógicamente los poderes y utensilios de Daud sean novedosos. Eso sí, la jugabilidad innova poco y el guión no llega al nivel del juego principal, lo que no quita que estemos ante un DLC que debería ser un ejemplo a seguir, debido a una relación duración/precio superior a lo que ofrecía el juego original y a un contenido a la altura. Tardaréis tres o cuatro horas en completarlo y lo haréis con una sensación tan buena como la que nos dejó el gran "Deshonrado".



VALORACIÓN ★★★★☆



CALL OF DUTY: BLACK OPS II
PS3-360-PC | Precio: 14,99 € / 1200 ₢ - 1,7 GB

Uprising

DE LOS CONTENIDOS que Activision ha publicado para *Black Ops II*, estamos ante el más extenso de todos. Cuatro mapas se añaden a la experiencia multiplayer, de los cuales el llamado "Magma" es el que más juego da al tener lugar junto a un volcán en erupción que provoca cambios en el escenario. Pero, tal y como ocurría en los DLCs anteriores, lo que aporta más diversión y variedad es otra nueva versión del modo zombi. En esta ocasión, "Mob of the Dead" nos trae a cuatro actores que han dado vida en el cine a mafiosos de la peor calaña (como Chazz Palminteri o Michael Madsen) que, cumpliendo condena en Alcatraz, son atacados por hordas de putrefactos enemigos. De todas formas, no olvidemos que el precio sigue siendo elevado y que los jugadores de PS3 y PC siguen teniendo que esperar un mes para disfrutarlo (debido a la exclusividad de 360) aunque, sin duda, lo peor lo sufren los usuarios de Wii U, que no verán este DLC en su consola.



VALORACIÓN ★★★☆☆

DEMOS



FAR CRY 3: BLOOD DRAGON

La original apuesta de Ubisoft ya está disponible y su demo nos deja "catar" esta particular experiencia ochentera. Lo cierto es que no es muy extensa, ya que en quince o veinte minutos la habréis completado, pero está repleta de detalles que le dan una personalidad especial: sentido del humor, referencias al cine de acción de la época y un estilo que, si bien está basado en *Far Cry 3*, rompe con lo visto en él y ofrece una diversión directa.

RAYMAN LEGENDS

Después de la polémica generada por su retraso y la pérdida de la exclusividad en Wii U, por fin nos ha llegado su segunda demo (a la que podemos jugar sin límite). Los desafíos online que incluye son divertidísimos y los retos se renuevan diaria y semanalmente.



SOUL SACRIFICE

Uno de los referentes de PS Vita ya tiene su demo, la cual viene muy cargada de contenido y deja que subamos el personaje hasta el nivel 20. Para ello, debemos dominar y desbloquear hechizos y habilidades en una equilibrada mezcla de rol y acción.

MULTIMEDIA



ANIMAL CROSSING: NEW LEAF

A mediados de junio nuestra 3DS recibirá la visita de una de las franquicias superventas de Nintendo. En su último video vemos las diversas tiendas en las que comprar y la opción de abrir otras por nuestra cuenta.



GRAND THEFT AUTO V

Nada menos que tres trailers ha publicado Rockstar para presentarnos a cada uno de los "protas" del juego. Todos ellos tienen vidas muy diferentes, pero coinciden en un especial "aprecio" por la violencia...



LOST PLANET 3

Centrado en el multiplayer, el nuevo video del "helado" título de Capcom nos muestra la acción frenética que va a desplegar en su modo de juego más social, con armas, vehículos y explosiones por doquier.



MARIO & LUIGI: DREAM TEAM

La nueva entrega de la mini saga de los hermanos fontaneros se anunció hace muy poco, y en su tráiler de presentación podemos ver elementos clásicos de la misma, así como novedades en su jugabilidad.

NOTICIAS

LA EDICIÓN QUE MUCHOS ESPERABAN

Largamente rumoreada durante los últimos meses, por fin se ha confirmado la entrega completa de *Skyrim*. Llamada "Legendary Edition", incluirá el juego original y las tres expansiones que se han lanzado, además de todas las mejoras que se han ido incorporando como actualizaciones. El siete de junio estará entre nosotros y costará 49,99 euros en PS3 y 360, y diez euros menos la correspondiente versión para PC.



BIOSHOCK TIENDE AL INFINITO

La gran calidad de la tercera entrega de la saga de 2K hace que sus DLCs sean muy esperados. Sus autores han pedido paciencia, ya que el desarrollo comenzó al completar el juego (llegarán, al menos, tres paquetes) y, además, se rumorea que habrá un nuevo acompañante para el protagonista, lo que eleva aún más el "hype".

Wii U RECIBE UNA BUENA ACTUALIZACIÓN

Recientemente se ha publicado la versión 3.0.0 del firmware de la consola, que trae novedades como una mayor simplicidad para realizar y gestionar descargas, la mejora en el uso del navegador web y un acceso más sencillo al modo Wii, pero sobre todo se agradece un aumento considerable en la velocidad del sistema.

EL "RENACIMIENTO" ESTÁ MÁS CERCA

Después de confirmarse que *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn* se pondrá finalmente a la venta durante el verano, también se ha dado a conocer que la tercera fase de su beta comenzará en junio. Lo más destacable es que, por primera vez, se podrá probar la versión para PlayStation 3.

La web del mes



ABRAZAD LA RELIGIÓN

Como parte de la campaña viral de *GTA V* podéis visitar en **http://www.epsilonprogram.com** la web de una extraña religión que os sonará de *GTA San Andreas*. Aunque todo sea una broma, el aspecto es de lo más sectario...



LOS MEJORES

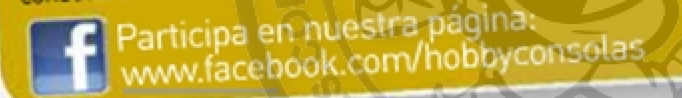
TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:
- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".


Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

VUESTROS FAVORITOS



Pos.	Juego	Plataformas	Tendencia	Posición anterior	Meses en lista
1	Tomb Raider	PS3 - XBOX 360 - PC	→	1	3
2	Bioshock Infinite	PS3 - XBOX 360 - PC	→	2	2
3	God of War Ascension	PS3	↑	4	2
4	Skyrim	PS3 - XBOX 360 - PC	R	-	1
5	Dishonored	PS3 - XBOX 360 - PC	↑	10	2
6	Far Cry 3	PS3 - XBOX 360 - PC	↓	5	6
7	Ni no Kuni: La ira de la bruja blanca	PS3	↑	8	4
8	Monster Hunter 3 Ultimate	Wii U - 3DS	!	-	1
9	Dead Space 3	PS3 - XBOX 360 - PC	↓	7	2
10	DmC: Devil May Cry	PS3 - XBOX 360 - PC	R	-	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

!: NUEVA ENTRADA EN LISTA **R: REENTRADA EN LISTA**



LOS MÁS ESPERADOS



1 GTA V
PS3 - XBOX 360
Rockstar ha vuelto a lanzar más información del que promete ser el colofón de la generación, y eso no ha hecho más que aumentar las ganas.
FECHA: 17 DE SEPTIEMBRE



2 The Last of Us
PS3
La aventura de supervivencia de Joel y Ellie está ya a la vuelta de la esquina. Su original apuesta dará mucho que hablar este verano.
FECHA: 14 DE JUNIO



3 Watch Dogs
PS3 - 360 - Wii U - PC- PS4
El "sandbox" de Ubisoft por fin cuenta ya con fecha de lanzamiento oficial. Chicago y el "hackeo" nos aguardan.
FECHA: 21 DE NOVIEMBRE



4 Assassin's Creed IV: Black Flag
PS4 - PS3 - 360 - Wii U - PC
En esta ocasión, asesinos y templarios se verán las caras en las aguas del Caribe.
FECHA: 31 DE OCTUBRE



5 Beyond: Dos almas
PS3
La nueva maravilla de Quantic Dream, los creadores del genial *Heavy Rain*, está cada vez más cerca de PS3.
FECHA: 8 DE OCTUBRE

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... BIOSHOCK INFINITE

La valoración de Hobby Consolas (nº 261) fue de 95.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





Obra de arte interactiva
Rafael García

"Los dos personajes quedarán marcados en la memoria. Un simple número no hace honor a esta experiencia jugable".

NOTA --



El shooter de la generación
Andrés Macho

"Su sólido argumento, lleno de misterios, engancha desde el primer momento. No tiene multijugador, pero ni falta que le hace".

NOTA 98

LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	Hobby Consolas (Revista líder en España)	Famitsu (Revista líder en Japón)	IGN (Web líder en Reino Unido)	Game Informer (Revista líder en EE.UU.)	Gamespot (Web líder en EE.UU.)	Edge (Revista líder en Reino Unido)
1	**Bioshock Infinite** PS3 - XBOX 360 - PC	94	95/100 "Como el *Bioshock* original, te atrapa y no te suelta"	37/40 No disponible	9,5/10 "Creerás de verdad que una ciudad puede volar en el aire"	10/10 "La exploración de Columbia y la historia son inolvidables"	9/10 "Un juego estupendo, con un final que tardarás en olvidar"	9/10 "Columbia es al cielo lo que Rapture fue al océano"
2	**Fire Emblem Awakening** 3DS	91	93/100 "De lo más satisfactorio que ha ofrecido una portátil jamás"	36/40 No disponible	9,6/10 "El mejor de su clase, obligatorio en cualquier jugoteca"	9/10 "Una experiencia intensa y fresca que obliga a pensar"	8,5/10 "Sus fascinantes personajes hacen de él una joya"	9/10 "Un excelente juego de estrategia, rico y muy profundo"
3	**Tomb Raider** PS3 - XBOX 360 - PC	88	93/100 "Excelente trabajo para rescatar a Lara del ostracismo"	38/40 No disponible	9,1/10 "Un nuevo inicio que le hace justicia a un personaje icónico"	9,25/10 "Su fantástica campaña lo convierte en imprescindible"	8,5/10 "Es una aventura de acción de lo más apasionante"	8/10 "Redefine a Lara Croft y la prepara para el futuro"
4	**Persona 4 Golden** PS VITA	89	90/100 "Un clásico del rol que revive en una cuidada edición"	35/40 No disponible	9,3/10 "Divertido, adictivo y bonito: es el J-RPG que Vita esperaba"	8,5/10 "Segunda ocasión para probar uno de los mejores J-RPG"	9/10 "Los nuevos contenidos lo hacen mejor que nunca"	9/10 "Es el mejor juego aparecido en PS Vita hasta la fecha"
5	**StarCraft II: Heart of the...** PC	88	96/100 "Coge lo mejor de la última entrega y lo mejora con creces"	-/40 No disponible	8,6/10 "Una expansión de la vieja escuela y muy satisfactoria"	8,75/10 "Una visión más oscura y repleta de nuevos contenidos"	8/10 "La variada campaña y el online mitigan el flojo guión"	9/10 "Una expansión densa y moderna para disfrutarla"
6	**Monster Hunter 3 Ult.** Wii U - 3DS	87	93/100 "El parque jurásico alcanza su mayor cota de vastedad"	38/40 No disponible	8,8/10 "Buena revisión de un juegazo, aunque le pesan los años"	8,75/10 "El online y los gráficos HD justifican el título de Ultimate"	8/10 "Las batallas son excelentes y es muy personalizable"	8/10 "El genial cooperativo mitiga los fallos de ser un port"
7	**Injustice: Gods among...** PS3 - 360 - Wii U - PC	82	89/100 "Bien diseñado, fácil de asimilar y, sobre todo, espectacular"	-/40 No disponible	8,2/10 "NetherRealm ha sabido readaptarse tras *Mortal Kombat*"	9/10 "La fórmula de *Mortal Kombat* con personajes de DC"	7/10 "Es complejo, pero con ideas ya muy vistas en el género"	8/10 "Bueno, tanto como juego de lucha como producto de DC"
8	**Metro: Last Light** PS3 - XBOX 360 - PC	82	79/100 "Parecido al anterior, con algunos problemas de IA"	-/40 No disponible	7,2/10 "Tiene problemas, pero el desarrollo puede ser divertido"	8,75/10 "Explorar su absorbente mundo es pura diversión"	9/10 "Es un viaje postapocalíptico extraordinario"	8/10 "Empuja a querer saber qué hay en el siguiente túnel"
9	**Soul Sacrifice** PS VITA	77	85/100 "Un gran juego de acción. Lástima que no sea más variado"	37/40 No disponible	7,7/10 "No es lo esperado, pero gustará a los amantes del rol"	7,25/10 "Tiene cosas brillantes, pero a veces resulta frustrante"	7,5/10 "Las decisiones son interesantes, pero se hace repetitivo"	6/10 "Tiene estilo propio, pero no logra marcar la diferencia"
10	**Dead Island Riptide** PS3 - XBOX 360 - PC	61	81/100 "No añade grandes cambios, pero en cooperativo mejora"	-/40 No disponible	7,2/10 "Más de lo mismo: fallos, pero también diversión a lo gore"	8/10 "Tiene muchos fallos, pero su cooperativo es genial"	4/10 "Sus ideas a medio hacer y su repetitiva mecánica frustran"	3/10 "Divertido con amigos, pero está plagado de errores"

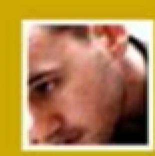
Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.



Ken Levine se supera
Javi Tovar

"Una historia magnífica que sorprende a cada paso, con una ambientación soberbia. Columbia no tiene nada que envidiar a Rapture".

NOTA 95



Un no parar de emoción
David Sierra

"La espera ha merecido la pena. La historia, con esos anacronismos, es un no parar de acción, desde el inicio hasta el brutal y flipante final".

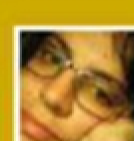
NOTA 95



Agradable sorpresa
Cristian Raventós

"Consigue el cambio perfecto de los océanos a los cielos. Tiene una historia novelesca que engancha hasta llegar al inolvidable final".

NOTA 94



No supera a Bioshock I
Elena Moreno

"Me ha gustado, pero no como para ponerlo por las 'nubes'. Columbia no le llega a los talones a Rapture, ni Comstock a Andrew Ryan".

NOTA 80

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

RESIDENT EVIL REVELATIONS

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por formatos y los favoritos de la redacción

! NUEVO

PS3



Imprescindibles

		NOTA	PRECIO
1	GTA IV	97	29,90 €
2	Skyrim	96	29,95 €
3	Uncharted 3	96	29,95 €
4	Red Dead Redemption	96	29,95 €
5	Metal Gear Solid 4	96	29,95 €
6	Bioshock Infinite	95	64,95 €
7	Gran Turismo 5	95	29,95 €
8	Super Street Fighter IV	95	24,95 €
9	CoD: Modern Warfare 3	95	69,95 €
10	FIFA 13	94	69,95 €

El juego del mes

D. PREMONITION: DIRECTOR'S CUT

El agente del FBI Francis York Morgan protagoniza este "survival horror", lanzado en Xbox 360 en 2010. Es uno de los títulos de culto de esta generación... si se está dispuesto a perdonarle sus múltiples fallos y su tosco control.

360



Imprescindibles

		NOTA	PRECIO
1	GTA IV	97	29,90 €
2	Skyrim	96	29,95 €
3	Red Dead Redemption	96	29,95 €
4	Bioshock Infinite	95	64,95 €
5	Super Street Fighter IV	95	24,95 €
6	CoD: Modern Warfare 3	95	69,95 €
7	Gears of War 3	94	29,95 €
8	Halo 4	94	64,95 €
9	Forza Motorsport 4	94	29,95 €
10	FIFA 13	94	69,95 €

El juego del mes

THE WALKING DEAD

Esta aventura de Telltale Games, premiada como uno de los mejores juegos de 2012, llega en formato físico, con una edición que incluye los cinco episodios que había en Xbox Live y con subtítulos en castellano.

3DS





Imprescindibles

		NOTA	PRECIO
1	Zelda: Ocarina of Time	94	44,95 €
2	Resident Evil: Revelations	93	44,95 €
3	Super Mario 3D Land	93	44,95 €
4	Fire Emblem Awak.	93	44,95 €
5	Castlevania: M. of Fate	93	47,95 €
6	Super Street Fighter IV	93	45,95 €
7	DKC Returns 3D (!)	93	39,95 €
8	Monster Hunter 3 Ult.	92	47,95 €
9	P. Layton y la Máscara...	92	44,95 €
10	MGS 3D: Snake Eater	91	9,95 €

El juego del mes

DK COUNTRY RETURNS 3D

Tras su exitoso paso por los circuitos de Wii, Donkey Kong y Diddie Kong empequeñecen para caber en 3DS. Sus plataformas siguen siendo tan desafiantes y divertidas como lo eran en la consola de sobremesa.

PS VITA



Imprescindibles

		NOTA	PRECIO
1	Metal Gear Solid HD Col.	93	29,95 €
2	Street Fighter X Tekken	93	49,95 €
3	Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €
4	Mortal Kombat	92	51,00 €
5	A. Creed III: Liberation	91	49,95 €
6	Uncharted: El Abismo...	91	49,95 €
7	Little Big Planet	90	39,95 €
8	Virtua Tennis 4	90	49,95 €
9	Need for Speed: MW	90	49,95 €
10	Gravity Rush	87	39,95 €

El juego del mes

SOUL SACRIFICE

Siguiendo el estilo de la saga *Monster Hunter*, este título, firmado por Keiji Inafune, nos pone en la piel de un prisionero que debe salvarse de la muerte con la ayuda de Librom, un misterioso diario parlante. El multijugador para cuatro es uno de sus puntos fuertes.

Wii U



Imprescindibles

		NOTA	PRECIO
1	Monster Hunter 3 Ult.	93	59,95 €
2	Call of Duty: Black Ops II	93	69,95 €
3	NBA 2K13	93	29,95 €
4	New Super Mario Bros. U	92	59,95 €
5	Mass Effect 3	92	69,95 €
6	Lego City Undercover	91	59,95 €
7	FIFA 13	91	69,95 €
8	Batman Arkham City	90	59,95 €
9	Darksiders II	90	59,95 €
10	Assassin's Creed III	89	69,95 €

El juego del mes

RESIDENT EVIL REVELATIONS

Jill Valentine y Chris Redfield han cambiado las pantallas de 3DS por el Gamepad de Wii U para hacer frente a los infectados que viajan a bordo del Queen Zenobia, un crucero varado en alta mar y cargado de misterios y suspense.

PC



Imprescindibles

		NOTA	PRECIO
1	Diablo III	98	59,95 €
2	L.A. Noire	98	19,95 €
3	Batman Arkham City	98	31,95 €
4	StarCraft II	98	39,95 €
5	Star Wars: Old Republic	97	12,95 €
6	StarCraft II: Heart of the...	96	39,95 €
7	Mass Effect 3	96	19,95 €
8	The Witcher 2	96	29,95 €
9	Bioshock Infinite	95	49,95 €
10	Secret of Monkey Island	95	9,99 €

El juego del mes

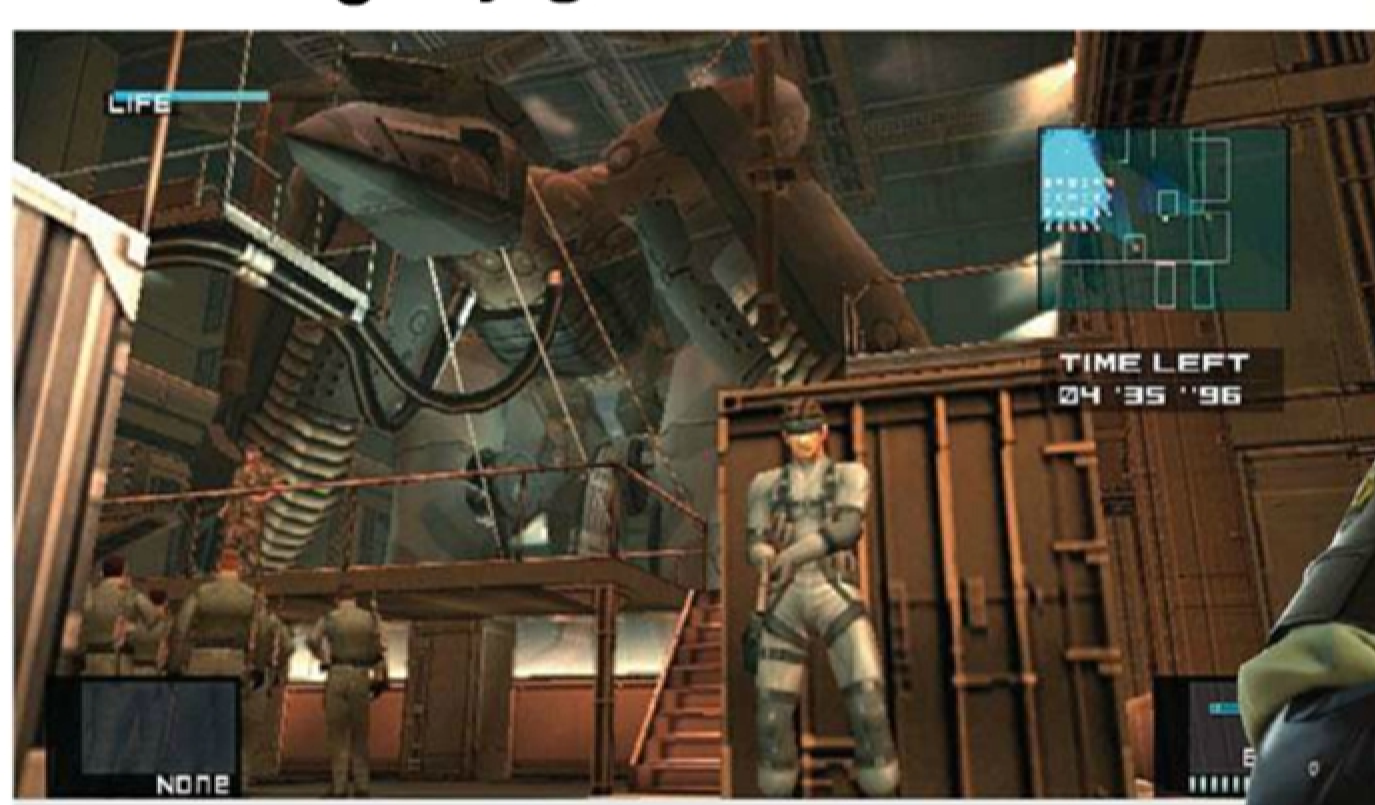
METRO LAST LIGHT

El soldado Artyom regresa a la acción en esta secuela, que nos vuelve a enfrentar al horror que aguarda en el metro de Moscú, después de una catástrofe que ha reducido el mundo a escombros y lo ha llenado de mutantes.

➔ LOS 5 MEJORES JUEGOS DE...

recopilatorios en HD

Recuperar joyas y darles el brillo de la alta definición está muy de moda. ¿No jugasteis en su día a estas maravillas?



PS3 - Xbox 360 - PS Vita 29,95 €

1 METAL GEAR SOLID HD COL.

Ahora que Hideo Kojima está volviendo a trabajar en una nueva entrega de la saga, es el momento perfecto para recuperar esta trilogía, en la que se incluyen *Metal Gear Solid 2: Sons of the Patriots*, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* y *Metal Gear Solid: Peace Walker*. Los dos primeros vieron la luz en PS2, originariamente, mientras que el tercero lo hizo en PSP. Raiden, Snake y Big Boss se merecían el premio de la alta definición.



PS3 39,95 €

2 ICO / SHADOW OF THE COLOSSUS

Este recopilatorio junta en un mismo disco las dos aventuras más mágicas de cuantas vieron la luz en PS2. El encanto de las creaciones del Team ICO continúa.



PS3 19,95 €

3 GOD OF WAR COL. I Y II

PS3 ha recibido dos compilaciones en HD de *God of War*. La primera incluye *GoW I y II*, de PS2, mientras que la segunda incluye *Chains of Olympus* y *Ghost of Sparta*, aparecidos en PSP.



PS3 29,95 €

4 PRINCE OF PERSIA TRILOGY HD

Una saga tan clásica no podía faltar a la moda del HD. Aquí, se incluyen tres entregas: *Las arenas del tiempo*, *El alma del guerrero* y *Las dos coronas*.



PS3 - Xbox 360 39,95 €

5 DEVIL MAY CRY HD COLLECTION

Antes del reset a cargo de Ninja Theory, las tres primeras aventuras de Dante Sparda pasaron por el filtro de la alta definición, en esta demoníaca trilogía.

➔ LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Javier Abad

1	Bioshock Infinite	360
2	Assassin's Creed III	PS3
3	Tomb Raider	360
4	Dishonored	360
5	Castlevania: Mirror...	3DS
6	CoD: Black Ops II	PS3
7	God of War Ascension	PS3
8	Crysis 3	PC
9	Ni no Kuni	PS3
10	Max Payne 3	360

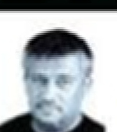
David Martínez

1	CoD: Black Ops II	PS3
2	Metal Gear Solid 4	PS3
3	Skyrim	PS3
4	Bioshock Infinite	PS3
5	Ni no Kuni	PS3
6	Tomb Raider	PS3
7	Battlefield 3	PS3
8	Halo 4	360
9	Red Dead Redempt.	PS3
10	N. S. Mario Bros U	Wii U



Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	360
2	Portal 2	PS3
3	Skyrim	360
4	Bioshock Infinite	360
5	Shenmue II	XBOX
6	Dishonored	360
7	Tomb Raider	360
8	Heavy Rain	PS3
9	Super Mario Galaxy 2	Wii
10	Super Mario World	Wii U



José Luis Sanz

1	Luigi's Mansion 2	3DS
2	God of War Ascension	PS3
3	Bioshock Infinite	PC
4	Diablo III	PC
5	FX Fútbol	PC
6	Monster Hunter 3 U.	Wii U
7	N.S. Mario Bros U	Wii U
8	Red Dead Redempt.	360
9	Dishonored	PC
10	Super Mario 64	N64

1	Bioshock Infinite	PS3 -XBOX 360 - PC
2	Call of Duty Black Ops II	PS3 - 360 - Wii U - PC
3	Tomb Raider	PS3 - XBOX 360 - PC
4	Dishonored	PS3 - XBOX 360 - PC
5	Skyrim	PS3 - XBOX 360 - PC

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

Entrevistamos al productor de RESIDENT EVIL REVELATIONS

EXCLUSIVA HOBBY

"EL OBJETIVO ERA VOLVER A LAS RAÍCES"

Resident Evil Revelations, uno de los mejores juegos de 3DS y la entrega más fiel a los orígenes de la saga de Capcom, acaba de aterrizar en plataformas de sobremesa, con una revisión en alta definición. Tsukasa Takenaka, productor del título, nos ha contado todo lo que subyace bajo esta esperada vuelta a las raíces.



TSUKASA TAKENAKA, PRODUCTOR DEL JUEGO

- **Ha sido el máximo responsable tanto de la versión de 3DS como de la de sobremesa.**
- **También fue productor de Resident Evil: The Mercenaries 3D.**
- **Intervino en Resident Evil 5 como guionista.**
- **Participó como diseñador de niveles en Onimusha 3, otra de las sagas de Capcom.**

HC: ¿Cuándo y cómo surge la decisión de hacer una adaptación en alta definición de *Resident Evil Revelations*?

T.T.: Inicialmente, cuando nos planteamos el desarrollo del juego, solo teníamos en mente a 3DS, así que pusimos todos nuestros esfuerzos en esa plataforma. Logramos sacar partido a su capacidad técnica para crear una atmósfera increíblemente inmersiva, pero, cuando los fans le echaron el guante, empezamos a oír muchas peticiones de gente que deseaba poder jugarlo en una pantalla de televisión grande. Fue entonces cuando nos decidimos a dar respuesta a toda esa demanda, con versiones para plataformas domésticas.

Capcom está haciendo muchos esfuerzos para adaptar juegos exitosos de 3DS a otras plataformas. Sucedió con *Monster Hunter 3 Ultimate* y ahora ha sucedido con *Resident Evil Revelations*. ¿Ha sido muy difícil el proceso de adaptar unas mecánicas que fueron concebidas inicialmente para una consola tan especial como la portátil de Nintendo?

Cada consola tiene sus peculiaridades y sus especificaciones. Lo desafiante no fue tanto adaptar el juego desde 3DS, sino asegurarnos de que la experiencia de juego era igual de consistente en las cuatro plataformas: PS3, Xbox 360, Wii U y PC. Más importante, incluso, ha sido la búsqueda de formas de atraer al mayor número posible de jugadores para que disfruten del título, incluso aquéllos que ya lo jugaron en 3DS. Creo que lo hemos logrado.

¿En qué medida ha mejorado el apartado técnico en esta versión de *Resident Evil Revelations*? ¿Estamos ante un simple "port" en HD o habéis reconstruido diferentes aspectos del motor gráfico desde cero?



“ LA SAGA SIEMPRE BUSCA NUEVAS FORMAS DE PRESENTAR EL MIEDO, ASÍ QUE NO SÉ SI LOS PRÓXIMOS JUEGOS SERÁN COMO REVELATIONS ”

La iluminación, los efectos y los filtros se han rehecho totalmente, así como los modelados. El aspecto de Jill, particularmente, está notablemente mejorado. Creo que si alguien cogiera el juego sin saber nada sobre él, se sorprendería de saber que nació en 3DS.

Una de las claves de la aventura es que su ambientación recuerda a la de las primeras entregas de la saga, cuando ésta aún se enmarcaba en el género del "survival horror". ¿Consideráis que es una especie de vuelta a las raíces?
Sí, es cierto que la vuelta a las raíces del "survival horror" era la piedra angular en el desarrollo del juego, así que estamos muy satisfechos de oír que la gente considera que hemos conseguido cumplir esa premisa. No obstante, la saga *Resident Evil* siempre está buscando nuevas formas de presentar el miedo y el horror, así que no sé si los juegos venideros serán exactamente como *Revelations*.

En cierto modo, el Pánico de Terragrigia, que es el origen del argumento, es una versión moderna del incidente de Raccoon City, ¿no? Hay una ciudad que es invadida por infectados y, entonces, alguien la destruye para borrar las pruebas. ¿Pensasteis en Raccoon City a la hora de escribir la historia de Terragrigia?
Sí, fue una influencia para nosotros. El incidente de Raccoon City fue encubierto, así que pensamos que sería interesante hacer lo contrario: que Terragrigia llegara a los ojos del mundo a través de los medios de comunicación. Es decir, aunque son de una escala similar, el impacto que tienen ambos sucesos sobre el mundo es completamente diferente. En cierto modo, Raccoon y Terragrigia son dos lados de una misma moneda.

Muchos elementos del juego recuerdan, inevitablemente, al primer *Resident Evil*. El principal es el Queen Zenobia, un barco lúgubre, similar a la mansión de Umbrella donde empezó todo. Un ejemplo es la estancia del restaurante, con escaleras alrededor, que se parece mucho al hall del primer juego. ¿Os inspirasteis en las entregas primigenias para construir los escenarios?
Las zonas que recuerdan a la mansión se plantearon como un guiño a los fans y como un homenaje al trabajo de nuestros predecesores, pero no nos limitamos a copiar habitaciones ya existentes para contentar a los fans, sino que nos aseguramos de que esas zonas del barco estuvieran bien integradas como parte de la experiencia y de la ambientación. Seguro que los fans de la saga disfrutarán explorando esas partes del Queen Zenobia.

¿Y qué hay de los jefes? ¿Es Rachel una versión alternativa de Némesis, que era nuestro gran enemigo en *Resident Evil 3*? Su comportamiento es exactamente el mismo que tenía Némesis: nos persigue a menudo y, aunque se la puede tumbar, parece que nunca va a morir, porque siempre se levanta.
La verdad es que no pensamos en esos viejos enemigos cuando diseñamos el juego. El comportamiento de Rachel se deriva, de forma natural, de su personalidad.

¿Por qué decidisteis cambiar los enemigos más "humanos" de *Resident Evil 4 y 5* por las BOWs, que son más deformes e inclasificables?
La base del juego es la visita a un barco que lleva



un año abandonado en el mar, así que en esas condiciones pensamos que no tendría sentido que nuestros héroes abordaran el crucero y encontraran criaturas que tuvieran una apariencia humana o que la hubieran tenido hasta hace poco. Se nos ocurrió la idea de que los enemigos se asemejaran más a cuerpos que se hubieran encontrado tras estar flotando en el agua durante un tiempo, lo cual luce bastante diferente y más inquietante que un cuerpo encontrado en tierra firme.

En el juego nos encontramos a seis personajes importantes: Jill Valentine, Chris Redfield, Parker Luciani, Keith Lumley, Jessica Sherawat y Quint Cetchman. ¿No os resulto complicado hilar una narrativa con sentido para incluirlos a todos, teniendo en cuenta que podemos controlar a cuatro de ellos en diferentes momentos?

Dai Sato, el guionista del juego, había trabajado previamente en *Cowboy Bepop* y *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*, así que, gracias a su experiencia y su habilidad, pudimos construir sin mucha dificultad una narrativa que los involucrara a todos con coherencia.

"UNA CAMPAÑA COOPERATIVA CONTRAVENDRÍA LA META DE VOLVER A LAS RAÍCES DEL SURVIVAL"

Obviamente, los dos personajes principales son Jill y Chris, que ya fueron los protagonistas en el primer *Resident Evil*. ¿Por qué decidisteis usarles, precisamente, a ellos dos?

La historia está ambientada antes de los sucesos de *Resident Evil 5*, un juego en el que la BSAA ya había sido fundada. Jill y Chris fueron dos de los miembros iniciales de esa organización no gubernamental, así que era lógico darles el papel protagonista.

Los flash-back que presenciamos desempeñan un importante papel en la historia. En ocasiones viajamos al pasado para conocer ciertos sucesos, como en el capítulo en el que manejamos a Parker, en el cuartel general de la Comisión Federal de Bioterrorismo, en Terragrigia. Además, al principio de cada capítulo se nos ofrece el típico recordatorio de "Anteriormente en...", que es muy común en las series de televisión, pero no así en los videojuegos. ¿Por qué apostasteis por esa estructura narrativa?

La historia que queríamos contar requería necesariamente ahondar en el pasado de los personajes protagonistas, lo cual resultar difícil para no confundir al jugador. Pensamos que dividir el juego en episodios y subcapítulos era la forma más efectiva de minimizar la confusión, y eso casaba de forma natural con el recurso tan común en las series televisivas de utilizar los flash-back. En combinación con las recapitulaciones que aparecen antes de cada episodio, creo que la estructura narrativa funciona realmente bien.

"Wii U TIENE MÁS RAM, Y ESO ALIVIA PROBLEMAS"

Ésta es la primera vez que trabajáis con el hardware de Wii U. ¿Cómo ha sido la experiencia? ¿Qué opinión tenéis de las posibilidades del Gamepad y de la capacidad de la consola, que, supuestamente, está más capacitada técnicamente que PS3 y Xbox 360?

Dependiendo del juego en el que estés trabajando, creo que puede ser difícil encontrar formas de usar el Gamepad con eficacia, pero en el caso de *Revelations*, habiendo empezado con la doble pantalla de 3DS, fue relativamente fácil adaptarse. En términos visuales, no hay mucha diferencia entre la versión de Wii U y las otras, puesto que nosotros desarrollamos juegos con la idea de que todos los usuarios tengan la misma experiencia, independientemente de en qué plataforma jueguen. No obstante, Wii U tiene más memoria RAM que PS3 y Xbox 360, lo cual alivia algunos problemas.

Una de las características exclusivas de la versión de Wii U es el vínculo con Miiverse, para que los enemigos transmitan mensajes divertidos en el modo Asalto o en la pantalla de "game over". ¿Cómo surgió esa hilarante ocurrencia?

Nos encantan las cosas nuevas, así que cuando oímos hablar de Miiverse enseguida empezamos a pensar en las posibilidades que ofrecía. Fue al director del juego a quien se le ocurrió la idea de poner voz a los enemigos, mediante bocadillos de cómic escritos por la gente. Puede que haya dirigido un juego de terror, pero es un tipo muy divertido en la vida real (risas).



En la campaña, el personaje al que manejamos va casi siempre acompañado por otro. Teniendo eso en cuenta, ¿por qué no habéis incluido cooperativo para este modo de juego?

Es cierto que consideramos la idea de incluir cooperativo mientras desarrollábamos la versión de 3DS, pero al final, una vez que la idea de volver a las raíces del "survival horror" se convirtió en el centro del proyecto, nos dimos cuenta de que una campaña cooperativa contravendría ese objetivo. Eso no significa que ir solo sea la única manera de experimentar miedo; al contrario, sentimos que podía contribuir a una atmósfera más aterradora el hecho de que hubiera un compañero controlado por la IA que estuviera con nosotros y que, a veces, se separara.

En cambio, sí hay cooperativo online en el modo Asalto. No obstante, hay quien se queja de la ausencia de pantalla partida. ¿Crees que el multijugador local ha dejado de tener importancia en esta era de juego online?

No lo creo, pero no entraba en nuestros planes incluir la pantalla partida.

En *Resident Evil 4, 5 y 6* estaba presente el modo Mercenarios. En *Revelations* habéis introducido el modo Asalto, que tiene algunas ideas en común, pero que es más sencillo, porque no hay tantos enemigos en pantalla al mismo tiempo. ¿Cómo surgió la idea de crear esa nueva modalidad arcade?

Nuestro estudio hizo *Resident Evil: The Mercenaries 3D* antes de trabajar en *Revelations* y, cuando llegó el momento de diseñar y desarrollar contenido adicional, decidimos que no queríamos incluir el modo Mercenarios otra vez, sino algo nuevo. Ésa fue la génesis del modo Asalto, que tuvo una muy buena acogida en 3DS, así que para las consolas de sobremesa lo hemos potenciado con muchos elementos personalizables y nuevas mejoras para las armas, de cara a que la experiencia sea más profunda y divertida.

Una de las novedades en esta versión del juego en alta definición es la inclusión de Rachel y Hunk como personajes jugables en el modo Asalto. ¿Por qué dos personajes tan misteriosos como ellos?

Pensamos que sería divertido poder jugar con esos dos personajes, que, probablemente, son tan misteriosos porque no les puedes ver la cara (risas).

¿Hay visos de algún DLC para el futuro cercano, en forma de nuevas características, nuevos personajes o incluso nuevos capítulos para la campaña?

Tenemos ya algún DLC en proyecto. No puedo compartir aún los detalles, pero sí puedo decir que no será material adicional para el modo Campaña.

REGRESO A FINALES DE LOS 90

Tras el giro hacia la acción que significaron la cuarta y la quinta entrega numeradas de la saga, *Resident Evil Revelations* fue recibido con los brazos abiertos, pues recuperaba muchas de sus señas de "survival horror". El juego cuenta con infinidad de paralelismos con las primeras entregas de la saga.




LOS ESCENARIOS DEL QUEEN ZENOBIA, con sus escaleras y sus lámparas de luz tenue, recuerdan sobremanera a la mansión del primer *Resident Evil*. "Son un guiño a los fans", según Takenaka.




EL PÁNICO DE TERRAGRIGIA es una versión moderna del incidente de Raccoon City, de *Resident Evil 2 y 3*. "Raccoon City y Terragrigia son dos caras de una misma moneda", según el productor.




CHRIS REDFIELD Y JILL VALENTINE repiten el protagonismo dual del que ya disfrutaron en el primer *Resident Evil*. Hay incluso algún infiltrado, que equivaldría al ex de STARS Albert Wesker...




LOS ENEMIGOS tienen un aspecto más zombi que humano. "No tendría sentido que encontráramos criaturas con una apariencia casi humana, puesto que llevan un año en el barco", según Takenaka.



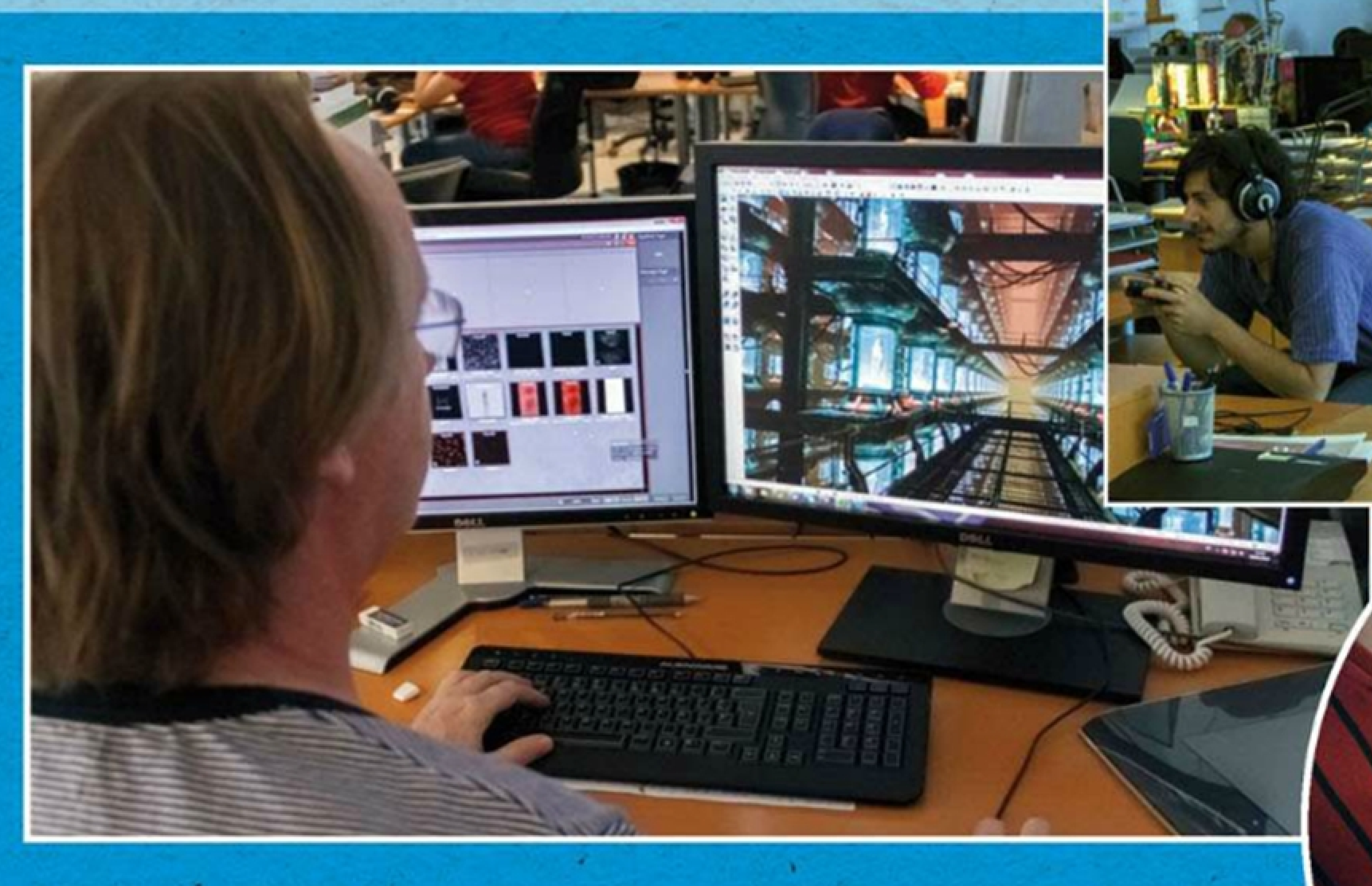

RACHEL ES EL PERSONAJE MÁS INQUIETANTE, y su comportamiento recuerda enormemente al de Némesis, de *Resident Evil 3*. Jill Valentine vuelve a experimentar lo que es sentirse perseguida.

Buenas ideas que funcionan

5 STARTUP QUE VIVEN DE LOS VIDEOJUEGOS

Emprender es el verbo de moda en los últimos tiempos, y nosotros hemos querido saber si también se puede conjugar con la palabra videojuegos. Parece que la fórmula funciona...





DISPAROS **"MADE IN MALLORCA"**

TRAGNARION STUDIOS

UN GRUPO DE 9 AMIGOS A LOS QUE LES ENCANTABAN LOS JUEGOS y pasaban horas con *World of Warcraft* es el origen de este estudio mallorquín, fundado en septiembre de 2003. **"Tuvieron la suerte de encontrar un inversor interesado en meter dinero",** nos cuenta Ake Mora, su director. **"En el origen no había nadie con experiencia, excepto 2 ó 3 personas que vinieron, como Miguel Angel Carrillo (Lead artist), que había trabajado en Dinamic Multimedia entre otras"**. Ahora el estudio está asentado y el número de integrantes ha subido a 30, aunque en el pico más alto de trabajo han llegado a ser hasta 50.

➔**LA EVOLUCIÓN DE TRAGNARION** está ligada a *Scourge*, un juego en el que llevan trabajando varios años. **"La trayectoria ha sido una montaña rusa, pero siempre en progresión"**, explica Ake. ¿Y el estar en una isla perjudica? **"No es un problema"**, responde, **"de hecho, recibimos una media de 5 curriculum al día y hay gente dispuesta a cobrar un poco menos con tal de vivir aquí"**.



UNOS AMIGOS Y SU PASIÓN POR LOS JUEGOS SON EL ORIGEN DE UN ESTUDIO QUE ESTÁ A PUNTO DE LANZAR SU GRAN PROYECTO

LA HORA DE SCOURGE

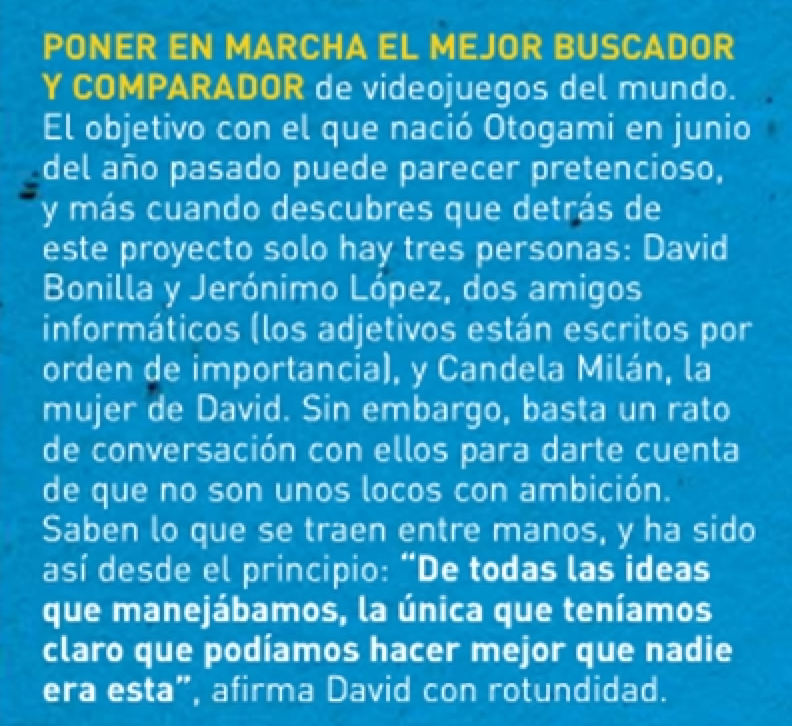
SCOURGE: THE OUTBREAK es el proyecto que ha dado sentido a la existencia de Tragnarion Studios. **"Al principio iba a ser un MMORPG, después se convirtió en un juego de estrategia en mundo abierto y al final se convirtió en un shooter en tercera persona al estilo *Gears of War*"**, nos cuenta Ake Mora. Llevan 4 años desarrollándolo, y ahora por fin está cerca el momento de su lanzamiento. En verano saldrá para Xbox Live y PSN, y poco después en PC y Mac. Por el camino han lanzado también *Doodle Hex* (DS), *Map my Mind* (iPhone) y *The Scourge Project* (PC), un juego que es el precursor del que ahora van a poner a la venta.





EN BUSCA DEL **BUSCADOR** PERFECTO

OTOGAMI



PONER EN MARCHA EL MEJOR BUSCADOR Y COMPARADOR de videojuegos del mundo. El objetivo con el que nació Otogami en junio del año pasado puede parecer pretencioso, y más cuando descubres que detrás de este proyecto solo hay tres personas: David Bonilla y Jerónimo López, dos amigos informáticos (los adjetivos están escritos por orden de importancia), y Candela Milán, la mujer de David. Sin embargo, basta un rato de conversación con ellos para darte cuenta de que no son unos locos con ambición. Saben lo que se traen entre manos, y ha sido así desde el principio: **"De todas las ideas que manejábamos, la única que teníamos claro que podíamos hacer mejor que nadie era esta"**, afirma David con rotundidad.

➔DURANTE NUESTRA VISITA A SU PEQUEÑA OFICINA en la zona norte de Madrid nos quedó claro que controlan la parte del negocio que tiene que ver con los videojuegos: David reunió allí una colección que va desde la NES hasta las consolas actuales, e incluye también una recreativa como elemento estrella del mobiliario.

El dominio de la otra parte, la que tiene que ver con el desarrollo informático, está al alcance de cualquiera que visite Otogami.com: **"Al contrario que una web al uso, es un motor de búsqueda y comparación de datos"**, nos explica David, **"no se trata solo de ofertas y precios, porque controlamos muchos más datos: disponibilidad, cuándo salió, dónde está... Hemos nacido pensando siempre en dar servicio a medios como Hobby Consolas, por ejemplo. Nuestra visión no es dar siempre el mejor precio, sino saber cuál es el precio más adecuado para cada persona. Hay algunas que buscan precio, y otras que, por ejemplo, valoran que un juego esté en castellano o que te lo puedan servir en 24 horas"**.

Partiendo de esa base, su nivel de exigencia es muy alto: **"No nos podemos permitir que un usuario clique en un juego de Otogami y el dato sea falso, esté desactualizado o haya un juego más barato. Siempre damos el mejor precio, y siempre tenemos el mejor dato"**.

El propio concepto de Otogami hace que entre en escena un tema tabú para las distribuidoras: los juegos de importación, pero quieren convertirlo en una ventaja para ellas, más que en un motivo de enfrentamiento. **"Al contrario de muchos sitios, nacemos con el espíritu de trabajar para la industria, no contra la industria"**, aclara David, **"no hemos hablado aún con distribuidoras, pero lo haremos, porque tenemos cosas muy interesantes que proponer. Por ejemplo, queremos ser los primeros en extraer datos de los market place. Ya lo hacemos con Steam, pero queremos hacerlo con PS3 y 360"**.

➔¿Y COMO SE PONE EN PIE ALGO ASÍ PARTIENDO DE CERO? La clave está en que ellos no son unos principiantes recién salidos de la universidad, nos contó David: **"nos hemos lanzado a emprender con 35 años, no con 25 en un garaje. Hemos sido**

OTOGAMI NACIÓ CON LA IDEA DE DAR NO EL MEJOR PRECIO, SINO EL PRECIO MÁS ADECUADO A CADA PERSONA

trabajadores bien considerados y lo que hemos hecho ha sido ahorrar (y montarnos un estilo de vida que no nos pida tener mucho dinero, añade Jerónimo). Lo que nos obsesiona es llegar a los 50 años y decir no que fracasamos, sino que ni siquiera lo intentamos".

La financiación (o la falta de ella) es un punto que también tenían previsto: **"buscamos inversión, como cualquier "startup", pero no nos obsesionamos con ello. Hasta ahora nos financiamos con nuestros propios medios y somos rentables. Nuestra idea es crecer y hacer crecer el equipo"**, explica David. Ellos se están jugando su dinero, porque, según nos dijo Jerónimo, **"por ahora las ayudas oficiales son créditos y nosotros no queremos tener deudas. En cuanto a la inversión privada, tienes dos mundos: el que hace mucho ruido y el mundo serio. El primero te hace perder mucho tiempo, y al mundo serio hay que ir con cosas serias, así que hasta que no estemos más asentados no queremos ir a hablar con ellos"**. De momento los cimientos ya están puestos, y parecen bien sólidos. Esperemos que todo les vaya muy bien.





UN EQUIPO DONDE TODOS SON JEFES

LOS TRES INTEGRANTES de Otogami forman un equipo con una atractiva organización: **"en teoría no hay jefe"**, nos cuenta Jerónimo, **"cada uno es responsable de su trabajo, pero ninguno manda sobre los demás". "Las decisiones son mancomunadas"**, añade David, **"cada uno es responsable de su parcela y si fallamos, fallamos todos"**. Este sistema de trabajo está instaurado en muchas empresas tecnológicas, pero a ellos la verdad es que les viene casi impuesta por su estrecha relación. Como confiesa David, **"yo no tenía ilusión por montar una 'startup', tenía ilusión por montar una 'startup' con mis amigos"**.



LOS NÚMEROS DE OTOGAMI

PRECIO MEDIO DE JUEGO EN OTOGAMI 28,98€

PRECIO MEDIO POR PLATAFORMA

Precio medio de los juegos de una plataforma determinada, teniendo en cuenta todas las ofertas monitorizadas por Otogami.

PLATAFORMA	PRECIO MEDIO
TOTAL	29,98€
Wii	28,07€
PS3	30,53€
3DS	31,17€
PS VITA	32,44€
Wii U	45,61€
PC	23,65€
XBOX 360	32,06€

DESCUENTO MEDIO CONSEGUIDO POR OTOGAMI 37,17%

DESCUENTO MEDIO POR PLATAFORMA

Descuento medio respecto al precio oficial de lanzamiento de los juegos de una plataforma determinada teniendo en cuenta todas las ofertas monitorizadas por Otogami.

PLATAFORMA	PRECIO MEDIO
TOTAL	31,17%
Wii	35,95%
PS3	38,41%
3DS	27,69%
PS VITA	20,84%
Wii U	22,32%
PC	36,76%
XBOX 360	42,07%

LAS OFERTAS, EN NUESTRA WEB

HOBBYCONSOLAS.COM ha integrado desde hace unas semanas la tecnología de búsquedas y comparación de ofertas de Otogami. Gracias a ella, desde la ficha de cada juego podéis encontrar información actualizada sobre los mejores precios disponibles en las principales tiendas y cadenas de nuestro país.



UNA **EDITORIAL** CONTRA CORRIENTE

STAR-T MAGAZINE BOOKS

PUBLICAR LIBROS QUE HABLEN SOBRE VIDEOJUEGOS en la época que estamos atravesando suena casi heroico: la lectura en papel anda de capa caída y la temática no está muy extendida en nuestro país. Sin embargo, desde mayo del año pasado existe en Barcelona una editorial que se ha lanzado a la aventura, y la buena noticia es que su idea funciona. Hablamos de Star-T Magazine Books, una empresa que gira en torno a una sola persona, su director, Ferrán González: **"es un proyecto casi personal. En un principio éramos tres integrantes, pero al final me he quedado yo solo"**.

FERRÁN TIENE MUY CLARO LA ESCALA DE SU EDITORIAL. **"Yo ya sé que no hay un gran público"**, nos cuenta, **"pero sí que hay un nicho de mercado, y dentro de él al menos los autores y yo estamos contentos"**. Aunque estudió diseño gráfico y ha trabajado en agencias de publicidad, siempre le gustaron los juegos. El origen de Star-T fue una revista sobre el tema que no llegó a cuajar, y de ahí deriva la transición a la publicación de libros.

Su forma de trabajo pasa por tener una relación muy estrecha con los autores: **"Nosotros hacemos coedición con el autor. La editorial no tiene mucho dinero, así que lo que hace es compartir; si el autor quiere más dinero, hace más inversión inicial. Es como una especie de trato entre los dos"**. Esta colaboración se amplía al formato, nos cuenta: **"les doy carta para que hagan lo que quieran. Siempre se lanza en físico, y si quieren luego se saca el ebook"**. ¿Y quién puede publicar? **"Quiero es que sean únicos. Busco experiencia personal sobre todo, saber qué reflexiones tienen sobre los videojuegos. Si veo que la narrativa es buena, podemos empezar a proyectarlo"**.



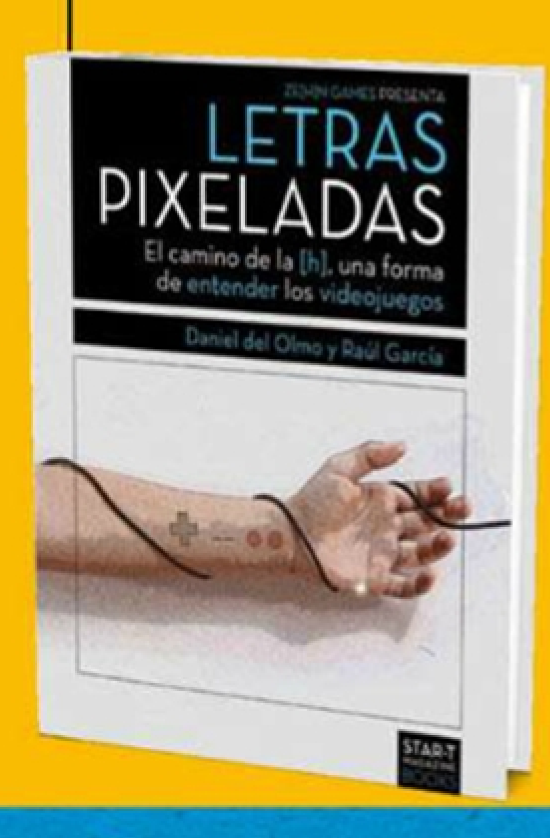
LA FORMA DE TRABAJO PASA POR UNA COLABORACIÓN ESTRECHA CON LOS AUTORES

LA COLECCIÓN... POR EL MOMENTO

UN LIBRO PASA SABER COMO HACER UN VIDEOJUEGO, o para saber como no hacerlo, según asegura S*T*A*R, su autor. Se trata de un ensayo que repasa los procedimientos, malas praxis y "triquiñuelas" que rodean la creación de juego independiente.



DANIEL DEL OLMO Y RAÚL GARCÍA recopilan en este volumen una serie de ensayos que reflexionan acerca de títulos como *Journey, Dark Souls, Darksiders* o *Portal*. Todo para ayudar al videojuego a posicionarse como una faceta cultural más.



LA LLAMADA EDAD DE ORO DEL SOFTWARE ESPAÑOL es el foco de este libro de Jaume Esteve, que en realidad se extiende en dos volúmenes. En este primero se repasa el período que va desde 1983 al 86, con juegos míticos como Sir Fred o Abu Simbel.



EL SEGUNDO VOLUMEN de Ocho Quilates se ocupa de los años entre 1987 y 1992. Por sus páginas desfilan títulos como La Abadía del Crimen y nombres como ERBE, Dinamic, Opera o Topo Soft. Llega hasta el final de esta etapa dorada, con la transición a los 16 bits.



LA **INDIE** QUE AGLUTINA **INDIES**

ENJOY UP

LOS MÁS ANTIGUOS DEL LUGAR quizá os acordéis de BitManagers, un grupo de programación catalán que en su día labró una estrecha relación con las consolas Nintendo gracias a títulos como *Tintín en el Tibet* (GC) o *Turok Rage Wars* (GBC). De sus filas salieron los dos fundadores del estudio Enjoy Up Games, Jorge Viedma y Julio Moruno. Según nos cuenta este último, su apuesta siempre ha pasado por ser un grupo de desarrollo independiente: **"queríamos hacer nuestros propios juegos y no depender de lo que nos marcara un publisher"**.

Lo que es innegable es que su antigua relación con Nintendo les ha conducido a "especializarse" en desarrollar juegos descargables para las consolas de la Gran N: **"la apuesta por Nintendo viene de Bit Managers, porque trabajábamos en Game Boy y Game Boy Color, y era lo que conocíamos"**, nos explica Julio. Sin embargo, Enjoy Up tiene una característica que les distingue de otras compañías similares: ellos también publican juegos de otros estudios, lo que les convierte en una especie de distribuidora indie: **"ayudamos a otros grupos a conseguir la licencia de Nintendo. Los captamos por contactos, reuniones indie en Barcelona, los iDéame y otras reuniones a nivel nacional"**.

➔SU PERSPECTIVA DE FUTURO PASA POR ESA DOBLE VERTIENTE, desarrollar sus propios juegos y **"que Enjoy Up sea la base de unión de varios grupos indies en Wii U y 3DS, aunque también miramos iOS, PS4 o PS Vita"**. Se trata de juegos pequeñitos, baratos, que la gente acepta muy bien, **"aunque también queremos hacer cosas más grandes que juegos de 1 euro o 2"**, avanza Julio. Y es que son muy conscientes de las precauciones que debes tomar en este negocio: **"los principales obstáculos son económicos. Si el proyecto no vende lo que necesitas o te has arriesgado más de la cuenta, cuesta más recuperarlo. Hay que valorar lo que necesita el usuario y qué precio está dispuesto a pagar"**.



DESARROLLAR SUS JUEGOS Y AYUDAR A OTROS GRUPOS INDIE ES LA DOBLE APUESTA DE ENJOY UP

JUEGOS CON SELLO PROPIO

EN EL CATÁLOGO de Enjoy Up Games se da cita un ramillete de títulos que están disponibles en las tiendas descargables de las consolas Nintendo. Han tenido un ojo excelente recuperando clásicos de otras plataformas como *La-Mulana*, y ahora preparan nuevos juegos para Wii U y 3DS.



LA-MULANA
Enjoy Up trajo en 2012 al servicio Wii Ware europeo una de las grandes joyas del desarrollo independiente para Windows. Un homenaje a los clásicos juegos y pelis de aventuras, con tumbas por explorar, saltos, acción, puzles y una dificultad legendaria.



UNEPIC
Será el primer juego publicado por Enjoy Up para Wii U. Creado por el español Francisco Tellez, será una aventura 2D en la que exploremos un inmenso castillo. Cientos de armas y objetos y la parodia de género de fantasía serán sus bazas.



SOCCER UP
El juego con el que Enjoy Up triunfó en Wii Ware llegará pronto a la eShop de 3DS. El control absolutamente arcade garantizará partidos frenéticos que podrás jugar a dobles con un amigo. Además, usarás tus di para formar la alineación.

CON LA VISTA PUESTA EN **KICKSTARTER**

8BIT STUDIO



EL NACIMIENTO DE ESTE ESTUDIO BARCELONÉS está ligado al nombre de *Skara: The Blade Remains*. Y es que 8bit se creó hace apenas unos meses con el objetivo de desarrollar este juego gratuito de combates online. Nosotros hablamos con Jesús Luengo, diseñador jefe del proyecto, que nos cuenta los orígenes de esta aventura: **"todo surge en torno a la figura de Pablo Rodríguez, el fundador de la empresa. Llevaba barruntando un tiempo la idea de hacer este juego. Cuando encontró la ayuda de César Ortega, su socio, fueron adelante"**. Se puede decir, por tanto, que el estudio surgió y ha ido creándose a partir de cero: **"es el primer juego en serio que hacemos. Ahora estamos en 14 integrantes y subiendo"**.

→LA PARTE ECONÓMICA DEL PROYECTO es la que nos ha interesado a la hora de ponerlos como botón de muestra de una forma de actuar cada vez más extendida. Y es que 8bit Studio está siguiendo los mismos pasos de muchos emprendedores: han puesto en marcha una campaña de recogida de fondos en Kickstarter (si queréis colaborar con ellos, entrad en **www.kickstarter.com** y buscad *Skara*). Su objetivo es reunir 250.000 euros para que todo pueda ir adelante sin sobresaltos. **"Tenemos bastante convicción de que la cosa va a ir bien"**, nos cuenta Jesús, **"esta alternativa nos da más libertad creativa y la posibilidad de mantener las riendas del proyecto"**. De como resulte dependerán muchas cosas: **"el número de arenas dependerá de la financiación que consigamos. El requisito mínimo son 5 arenas iniciales, pero nuestro deseo sería llegar por lo menos a 10 y hacer un editor de arenas"**, afirma. ¿Y el futuro? **"La idea es mantenernos como un estudio independiente, poder prosperar y afrontar más proyectos con la experiencia adquirida"**.



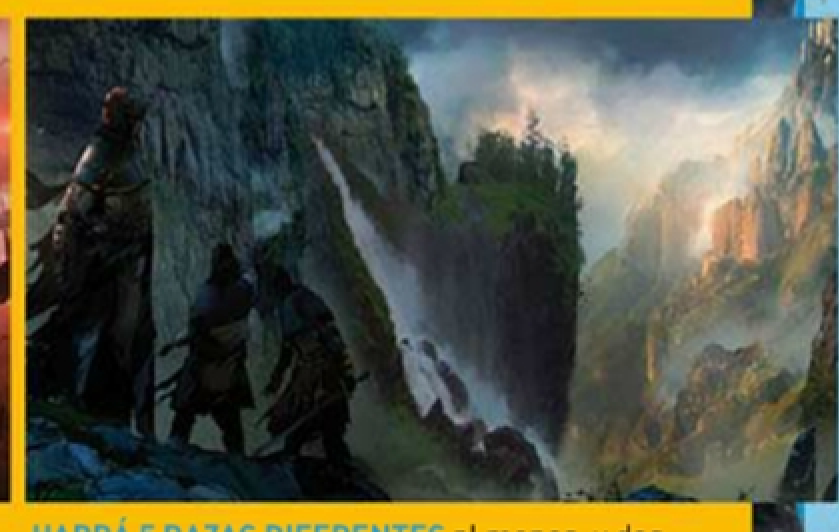
PARA FINANCIAR EL DESARROLLO DE SKARA HAN PUESTO EN MARCHA UNA RECOGIDA DE FONDOS EN KICKSTARTER



ASÍ QUIERE SER SKARA

SKARA: THE BLADE REMAINS va a ser un MOBA (multiplayer online battle arena) que estará disponible para PC, consolas next-gen y dispositivos móviles. Según nos contó su diseñador jefe, **"todo girará en torno a los combates, tanto cuerpo a cuerpo como con armas a distancia, intentando que el control no sea un machacabotones, que sea bastante preciso"**. El objetivo de este "free to play" es **"que sean combates bastante rápidos en los que todo se fíe a la habilidad del jugador"**. No habrá un mundo persistente, sino diversas arenas multijugador con objetos con los que podremos interactuar.

CADA PERSONAJE será diferente a los demás en fuerza, habilidad y movimientos. La ambientación nos trasladará a un mundo fantástico.



HABRÁ 5 RAZAS DIFERENTES al menos, y dos facciones dentro de cada raza. Lucharán entre ellas para intentar dominar el mundo de Skara.

Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!

¡Compra tus juegos al mejor precio!

Ahora Todos tus Juegos Favoritos más Baratos que Nunca










9,95 € Final Fantasy XIII-2


9,95 € Kane & Lynch 2 Dog Days


9,95 € Moto GP 09/10


9,95 € RAGE


9,95 € Zone of the Enders HD Collection


14,95 € Castlevania Lords of Shadow


14,95 € Soul Calibur V


19,95 € Tekken Tag Tournament 2

XBOX 360


9,95 € Final Fantasy XIII-2


9,95 € Gears of War 2


9,95 € Never Dead


9,95 € Silent Hill HD Collection


9,95 € Warhammer 40K Space Marine


14,95 € Soul Calibur V


14,95 € Halo Anniversary

19,95 € Tekken Tag Tournament 2




19,95 € Gravity Rush


19,95 € Little Big Planet

19,95 € PlayStation All-Stars Battle Royale


19,95 € Smart as...


19,95 € Unit 13


24,95 € Silent Hill Book of Memories


29,95 € Sly Cooper Ladrones en el Tiempo


29,95 € Uncharted El Abismo de Oro

GAME





Entra en nuestra web **y encuentra tu tienda más cercana**

www.GAME.es/tiendas



Reserva tus juegos en GAME y aprovecha todas sus ventajas

Splinter Cell Blacklist 5th Freedom Ed.

Fecha estimada lanzamiento: 22/08 2013



Incluye:

- Caja de Coleccionista
- Juego en Steelbook
- Figura de Sam Fisher
- Comic de 96 páginas
- DLC Mapas Cooperativos e Individuales
- DLC 5 gafas diferentes, 5 trajes y 5 armas

Sólo en GAME Edición exclusiva

Promoción limitada a 500 uds. (PS3), 200 uds. (Xbox 360) y 75 uds. (PC)

Diablo III + Bloc de notas de regalo

Fecha estimada lanzamiento: Verano 2013



De regalo

Promoción limitada a 1.000 uds.

The Last of Us + DLC Doble de regalo

Fecha estimada lanzamiento: 14/06 2013





Promoción limitada a 500 uds.



Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 14/06/13. Impuestos incluidos.



Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!

¡Tu consola favorita al mejor precio!

Nintendo 3DS XL (cualquier color) + FIFA 13



Promoción limitada a 600 uds.

PlayStation 3 12GB + NBA 2K13 + 2 Dualshock 3



Promoción limitada a 1.000 uds.

PS Vita Wifi + Call of Duty Declassified (descargable)



Juego descargable. Promoción limitada a 1.000 uds.

Xbox 360 250GB + Darksiders II + Batman Arkham City (descargable)



Promoción válida hasta 14/06/13

PSP E1004 + juego a elegir entre Gerónimo Stilton 2 o Phineas y Ferb



Precio unitario de cada pack 99,95€ cada pack se compone de PSP E1004 + un único juego a elegir entre los 2 mostrados. Promoción limitada a 2.000 uds.

Wii Mini Roja + Juego a elegir



Precio unitario de cada pack 119,95€ cada pack se compone de Wii Mini + juego a elegir entre los mostrados. Promoción limitada a 500 uds.





www.GAME.es

Año 1993 Compañía LucasArts Formatos PC / Mac



UNA AVENTURA DE LAS DE VERDAD

Un nerd, una estudiante de medicina algo trastornada y un "pipa" amante del heavy metal se unieron hace ya veinte años para salvar al mundo de un malvado tentáculo. ¿Habíais visto antes un argumento tan sumamente friki?

■ **MANIAC MANSION** se había convertido en uno de los éxitos de 1987, gracias a unos gráficos, desarrollo y sentido del humor que conquistaron tanto a la crítica como al público, al igual que su práctico sistema de juego.

La aventura gráfica iba camino de ser un género que viviría una época dorada en los años venideros, y veía como Lucasfilm Games y Sierra On-Line se disputaban su liderato produciendo series maravillosas, como *Monkey Island, Indiana Jones, King's Quest* y *Gabriel Knight*. Lanzada en 1993 como la inevitable segunda parte de *Maniac Mansion*, *Day of the Tentacle* y su argumento giran en torno al Tentáculo Púrpura, un personaje aparecido en el primer juego y que ahora, tras beber un lodo tóxico, se ha convertido en un ser deseoso de conquistar y someter al mundo.

Para evitar que el Dr. Fred (otro viejo conocido) lo mate para solucionar el problema, el Tentáculo Verde (amigo del primero, aunque con buenas intenciones) pide ayuda para escapar a Bernard, Laverne y Hoagie, nuestros tres protagonistas, los cuales consiguen que ambos apéndices se salven. Pero esto no hace cambiar de opinión al malvado purpúreo, por lo que el Dr. Fred planea enviar a los tres "libertadores" al pasado en unas máquinas del tiempo de su invención, un día antes de que el no tan villano tentáculo por entonces beba el lodo y así impedir la catástrofe.

➔ **LA IDEA SALE MAL,** ya que uno es enviado a un futuro donde nuestro maligno ha dominado el mundo, otro es mandado a un pasado donde los Estados Unidos se están







LA PALABRA DE MODA: MULTIMEDIA

Si viajamos 20 años atrás en el tiempo, uno de los términos que más se escuchaban en el ámbito audiovisual era "multimedia". En 1982 se había lanzado el CD como soporte de audio, pero su aplicación de cara a almacenar datos se extendió unos pocos años después. Con ella llegó la popularización de la palabra en cuestión, utilizándose para referirse a la extensión del nuevo formato para editar (además de música) películas, libros, contenido mixto y, cómo no, videojuegos.

Day of the Tentacle no fue el primer título publicado en CD-ROM, pero sí hizo buen uso de las nuevas posibilidades que otorgaba su enorme capacidad de almacenamiento, lo que permitió poner voces a las casi 5000 líneas de diálogo del juego. De todos modos, y como era de esperar, el lanzamiento también se produjo en los populares discos de 3 1/2 (concretamente ocupaba seis de ellos, aunque las voces quedaron excluidas), ya que las unidades lectoras de discos compactos eran muy caras en aquella época y pocos usuarios de ordenador podían permitirse comprar una: actualizando el precio con la inflación, a día de hoy el coste estaría cercano a los 400 euros.





fundando como nación y el tercero se queda en el presente. Y es aquí donde entrábamos nosotros, con el objetivo de volver a reunir a los protagonistas e impedir que el mal triunfara, no sin antes vivir situaciones de lo más absurdas mientras los tres colaboraban para llegar a buen puerto. Básicamente, debíamos hablar con otros personajes y conseguir utilizar objetos de la forma correcta, utilizando el conocido "point and click": con el puntero del ratón seleccionábamos en pantalla lo que queríamos hacer y sobre qué o quién realizarlo. La mecánica permitía olvidarse de un control complejo y centrarse en la historia.

Esta sencillez, junto a un nivel técnico altísimo y un guión de lo mejor del momento, fue lo que situó a *Day of the Tentacle* como una de las mejores aventuras gráficas que hayamos podido jugar. En pocas palabras, mejoró lo que hizo grande a *Maniac Mansion*, contribuyó a convertir en leyenda una saga de sólo dos capítulos y le dio un empujoncito a Tim Schafer, uno de sus creadores, al olimpo de los gurús de los videojuegos.



HISTORY RELOADED

ESE VIEJO CONOCIDO LLAMADO 3D



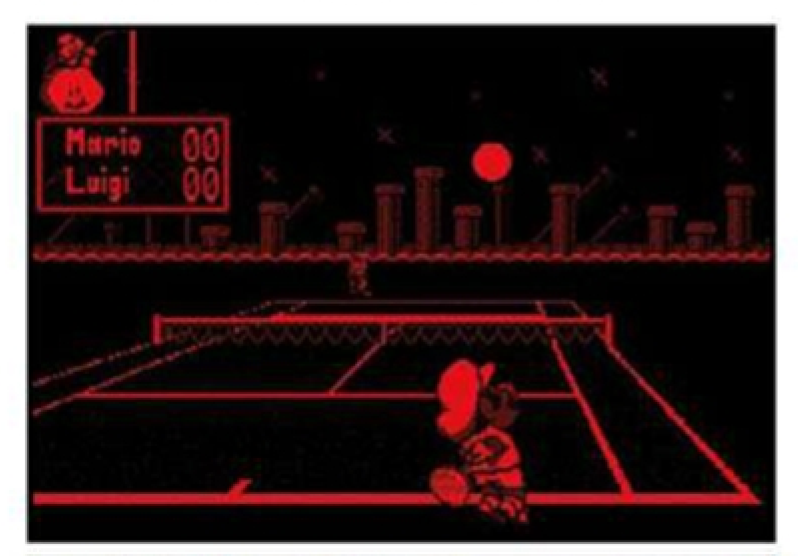
LAS GAFAS 3D de Sega (izquierda) y Nintendo (derecha).

Los últimos tres o cuatro años han visto una explosión sin igual de los juegos que podemos ver en tres dimensiones. Tanto las consolas de la actual generación como los ordenadores han recibido multitud de títulos que pueden jugarse de esa manera y, además, Nintendo ha puesto en el mercado su última (y exitosa) portátil, con la opción de disfrutar en 3D de todos y cada uno de sus lanzamientos. Es indudable que existe cierto "tufillo" a que los fabricantes de electrónica de consumo quieren vendernos toda una variedad de equipos para "vivir" nuevas sensaciones, y que todavía está por ver que estos movimientos pasen de ser una simple moda a establecerse en el futuro de los videojuegos, pero si nos fijamos en lo que ocurrió hace unos años en esta industria, es probable que acabe sucediendo lo primero.

Si obviamos algún "experimento" visto en los salones recreativos poco antes, podemos decir que la primera apuesta seria para llevar el 3D a los videojuegos (y, ya de paso, a nuestra casa) fue el 3D Imager para la Vectrex. Lanzado en 1984, consistía en un periférico con forma de gafas futuristas que empleaba un disco giratorio para generar la tridimensionalidad. El efecto no era gran cosa y sólo tres juegos diseñados para el sistema vieron la luz, ya que la consola dejó de fabricarse ese mismo año y las gafas corrieron la misma suerte. Algo semejante (en la forma, más que en el fondo) ocurrió con Nintendo, tras haber puesto en la calle su exitosa Famicom y ver en las tres dimensiones una nueva vía de negocio. Como periférico para la consola, el Famicom 3D System fue lanzado en 1987 y pretendía traer una experiencia diferente a los juegos.

Su funcionamiento consistía en la obturación de una lente situada delante de cada ojo, al mismo tiempo que se sincronizaba con la imagen del televisor. Hay que decir que la sensación estaba muy lograda, pero el producto no terminó de cuajar entre el público y las gafas nunca salieron de Japón, donde los dedos de ambas manos sobraban para contar los títulos que fueron lanzados para el periférico. Dedos que también servían para enumerar los escasísimos juegos que recibió el SegaScope 3D, otro añadido que buscaba triunfar entre los jugadores de la época, aunque esta vez en la Master System de Sega y un año después, en 1988. Su tecnología y efecto eran semejantes a los que presentaban las gafas de la empresa de Kioto y, además, vieron un lanzamiento mundial, pero tampoco funcionaron a nivel comercial y Sega pronto las abandonó para centrarse en su nueva consola de 16 bits.

El caso más curioso y atrevido, a la vez que costoso y deprimente para la empresa que lo desarrolló, fue el Virtual Boy. No contenta con su experiencia previa con el Famicom 3D System y en mitad de una época en la que parecía que la realidad virtual iba a ser la panacea tecnológica en nuestras vidas (y, claro está, los videojuegos no iban a ser menos), Nintendo decidió lanzar al mercado una extraña consola que iba a funcionar únicamente en 3D. De nuevo, el rechazo del público y la escasez de títulos condenó al artefacto, que no llegó a ser lanzado en Europa y apenas vendió setecientas mil unidades en Japón y Estados Unidos, siendo discontinuado en 1996 (ni siquiera un año después de su puesta a la venta). Lo más triste es que Gunpei Yokoi, histórico diseñador de Nintendo, abandonó la compañía tras el fracaso de esta su creación, una consola que jamás habría tenido éxito al apostar por un tipo de juego que nunca había calado entre los aficionados.





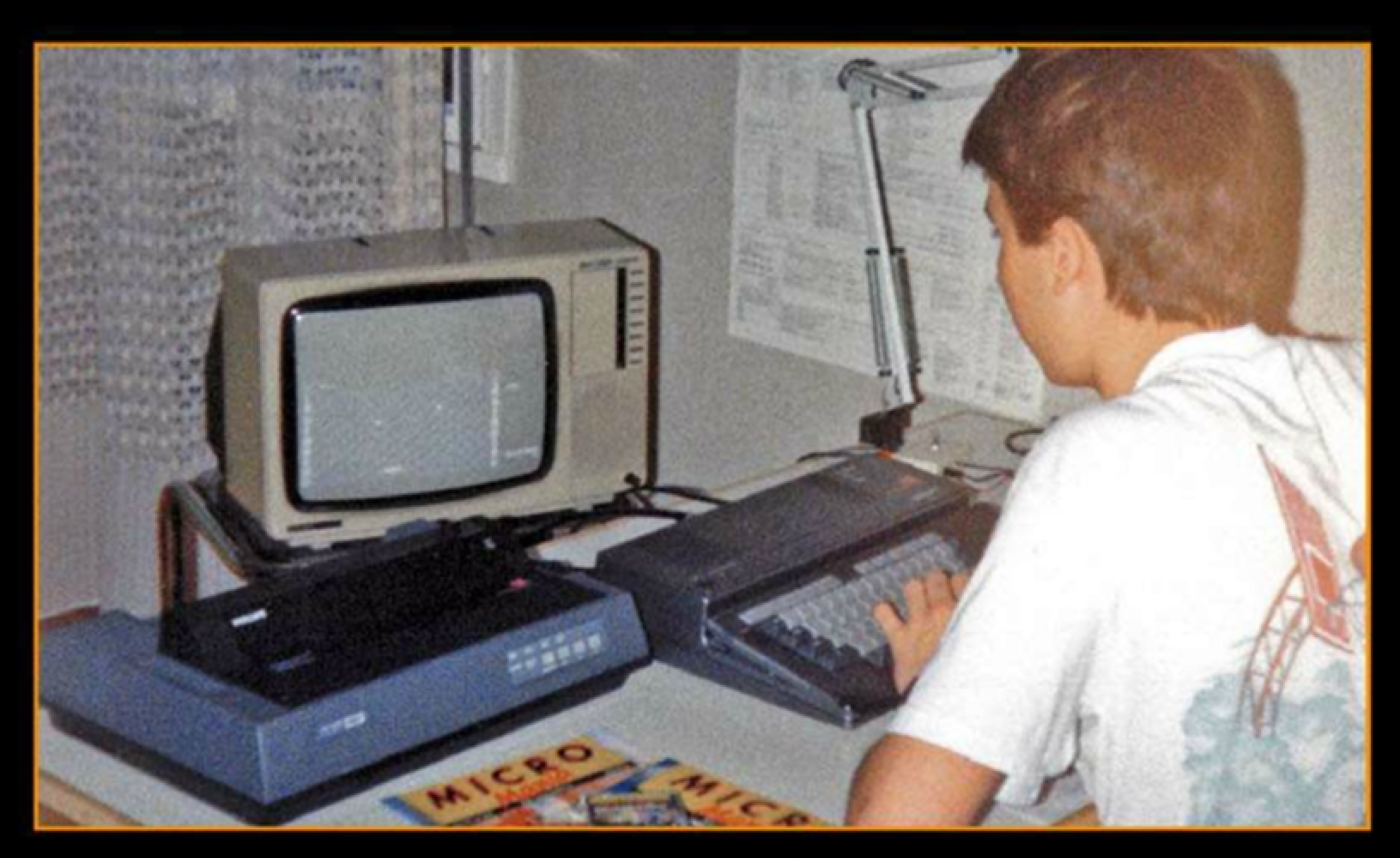
EL VIRTUAL BOY no solo era incómodo para jugar y provocaba fatiga visual, sino que sus títulos en rojo y negro no llamaban la atención. Su situación entre dos generaciones de consolas la dejó en tierra de nadie.

YA FUERA POR LIMITACIONES DE CARÁCTER TÉCNICO O JUGABLES, EL 3D "VIEJUNO" RESULTÓ UN FRACASO

EL RETROBLOG

Por Marcos Jourón
Programador de Dinamic

"CONVERTIDOR" PROFESIONAL



Sobre el año 84 yo era un privilegiado poseedor de un Spectrum 48k primero y de un MSX y un MSX2 después, gracias al mecenazgo de mi hermano mayor y al que creo deber esta profesión que tengo. Desde el principio me fascinaba, más que los juegos en sí, algo más: ¿cómo se hacían? Además, quedé intrigado por la publicación de un artículo en el suplemento dominical de El País acerca de una empresa llamada Dinamic, donde la plantilla estaba compuesta por "chavales" no mucho mayores que yo por aquel entonces (15 años) y en sus páginas hablaban de la experiencia como empresarios y creadores de videojuegos.

El primer paso hacia esta industria fue conseguir ser colaborador de la prestigiosa Micromanía, redactando comentarios de juegos y haciendo cargadores de pokes. En paralelo a este trabajo, y como mi juego favorito era *Sir Fred* (el cual sólo estaba disponible para Spectrum), decidí contactar con Made in Spain. No sé si porque Paco Menéndez (qué grande era) había nacido en Avilés, mi ciudad, o por ser muy insistente, acordamos que yo realizaría la versión para MSX del juego. Eso sí, apañándomelas como bien pudiera.

Recibí una caja de cartón con unos 5 kilos de papel continuo con parte de las fuentes y gráficos volcados. Visto desde la perspectiva que da el tiempo, la realización de la versión fue una obra de ingeniería. Buscando pequeños huecos de memoria libre (20 o 40 bytes, no mayores a lo que ahora ocupan un par de líneas de C++) para colocar las rutinas que reemplazaran los módulos incompatibles entre uno y otro sistema o, en otros casos, sobrescribiendo estas con las nuevas. Al final la terminé, se publicó y me sirvió como valiosa carta de presentación que me abrió las puertas de Dinamic, donde en poco tiempo acabé siendo el "conversor oficial" para el sistema MSX. Como dato curioso, os diré que una de las cosas que se me resistió fue el intento que hicimos junto con Aventuras AD (donde estaba Andrés Samudio) de convertir su creador de aventuras al MSX. Fue una lástima, pero aún así, convertimos sus aventuras una a una.

Más tarde, sobre 1988, iniciamos la incursión en los 16 bits. En mi caso, dedicándome a los Atari ST y Amiga y continuando con la conversión de títulos de renombre, como *Phantis, Aspar GP Master* o *After The War*. Luego vino la crisis del sector, aunque gracias a Dios (y sorteando muchos obstáculos) conseguí mantenerme por aquellos años en la industria. Y hasta ahora, que ya ha llovido mucho. Se puede decir que sigo en el sector aunque ya no es lo mismo, pero siempre manteniendo la misma ilusión en cada cosa en la que participo.

UNIVERSO VINTAGE

IDOLOS DEL PASADO
Personajes que marcaron época

Jay Miner



Norteamericano graduado en Berkeley como ingeniero de computadoras en 1959 y especializado en el diseño de circuitos integrados. Su contacto con el mundo del videojuego llegó a finales de los 70, momento en el que se unió a Atari y realizó grandes trabajos, como el diseño del chip gráfico de la 2600. A principios de los años 80 abandonó la empresa junto a otros compañeros y fundó Hi-Toro (más tarde conocida como Amiga Corporation), donde tendría libertad para trabajar en una nueva máquina. Ante la necesidad de financiación, Miner llegó a un acuerdo con Commodore para que esta comprara su empresa y pudiera así completar el proyecto que llevaría al lanzamiento del estupendo ordenador que todos conocemos. El conocido como "padre" del Amiga falleció en 1994 a los 62 años de edad debido a un fallo renal, solo dos meses después de que Commodore se declarara en bancarrota.



EL AMIGA 1000 vio la luz en 1985 como un gran ordenador multimedia, al que siguieron varios modelos más, como el exitoso 500 en el año 87.

DICCIONARIO CARROZA
Términos pasados de moda

Microdrive

sust.m. Sistema de almacenamiento lanzado al mercado por Sinclair en 1983. Aunque más tarde se expandió al modelo QL, inicialmente fue exclusivo para Spectrum y consistía en una cinta magnética situada dentro de un pequeño cartucho. La gran velocidad de carga fue su mayor baza, aunque la falta de fiabilidad acabó siendo decisiva para su fracaso comercial.



SU PRECIO no era muy alto (80 libras el lector más el interface, además de 5 por cada cartucho), pero no ayudó a su difusión.

TELÉFONO ROJO
Yen te responde



Este es mi abuelo, el primer Yen de la familia y el primer jugón de Japón. Ahora está jubilado y enseña su rostro sin problema. Tranquis, yo haré lo mismo en el futuro.

Un disco duro para mi PS3

@Buenas, hace poco me he comprado el pase del plus de PS3. Mi sorpresa ha sido que en los juegos "gratis" que te puedes bajar necesitas una gran cantidad de gigas (el *Hitman* son 17gb) y mi consola "sólo" tiene 80. De ellos sólo me quedan libres 7. He borrado todo lo innecesario pero igualmente no me da para casi nada.

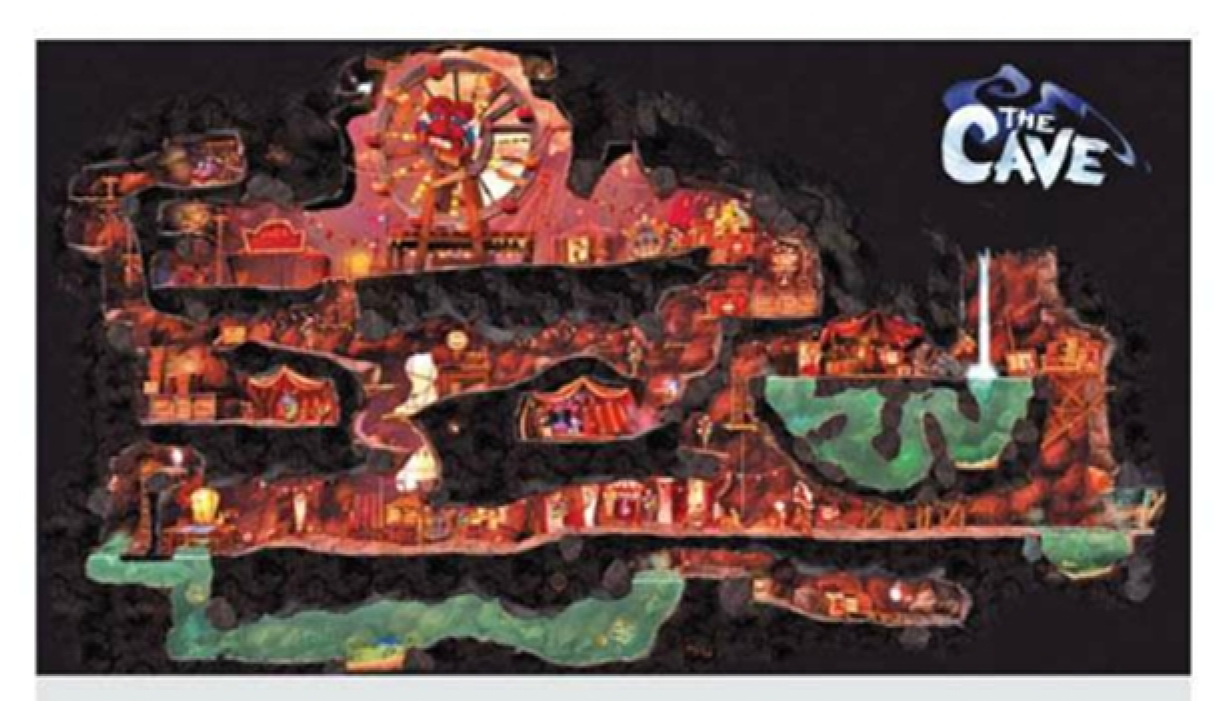
■ Esta pregunta te la habrán hecho un millón de veces, pero ¿hay algún sitio especializado en cambiarte el disco duro? ¿sirve un disco duro "externo"de esos que venden en cualquier tienda?:

La solución más sencilla es que elimines datos de juegos instalados a los que ya no juegas. Si ya has probado eso puedes usar un disco externo por USB para guardar contenido multimedia (pero no juegos). Otra opción es que cambies el disco duro de tu consola por uno nuevo de mayor capacidad y así también podrás guardar datos de juegos que te descargues. En la revista PlayManía han explicado en varias ocasiones cómo hacerlo. Es sencillo y puedes ponerle la mayoría de discos de 2,5" con capacidad de hasta 750 GB, que hemos comprobado que funcionan de lujo.

■ Otra consulta, ¿hay algún juego de puzles al estilo *The Cave*? Gracias y seguid así.

No especificas en qué consola, así que supondré que hablas de PS3. Lo más parecido es *Trine* 1 y 2, dos buenos juegos en los que también debes combinar las habilidades de distintos personajes para poder avanzar. Si no te importa controlar a un sólo personaje debes probar *Limbo*.

Iñaki Albizua Avelli



THE CAVE es una de las típicas aventuras de Ron Gilbert, creador de *Monkey Island* (entre otras joyas). Al estilo de *Maniac Mansion*, controlamos a 3 personajes (de 7 que hay para elegir) cada uno con sus propios niveles.

¿LA PREGUNTA DEL MES

¿Darías el salto a la nueva generación de primeras?

■ Estamos pensando en comprar PS4 o Xbox "comosellame" el día en que salgan a la venta. ¿Tú qué harías?

Pues depende mucho del partido que le hayáis sacado a vuestra consola. Si habéis llegado a la presente generación hace poco os quedan muchos juegazos por jugar, pero si las habéis exprimido a tope quizás sea el momento de dar el salto. Eso sí, tened en cuenta que durante los primeros meses de vida de las nuevas consolas no habrá un catálogo tan bestial como el actual. Yo, personalmente me lanzaré a por ellas según salgan.

Peri y Guille (Mallorca)



El precio de los juegos de PS4

@Buenas Yen, soy un gran aficionado a los videojuegos, de la vieja escuela, disfrutando de este gran hobby desde la primera NES o Master System y que actualmente es poseedor de una PS3 y una 360.

■ Quiero pillarme una PS Vita, pero no me gusta el color negro. Hace tiempo que la PS Vita está disponible en otros colores como el blanco, pero solo se vende en territorio asiático. ¿Hay planes de ver la consola en otros colores, como el blanco, en España?

No en un futuro cercano, aunque Sony no ha dicho nada oficial al respecto. Además de la blanca, también ha salido una edición especial roja junto a *Soul Sacrifice*. No descartes que en un futuro acaben apareciendo, como ya pasó con PSP.



SOUL SACRIFICE salió en Japón en un espectacular pack junto a la portátil de Sony en color rojo y con serigrafías del juego. Pero es que, además, venía con todo tipo de accesorios. Se puede comprar de importación, pero no ha llegado de forma oficial a Europa. Una pena.

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:
- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

¿Se sabe algo de si en España van a rebajar la Wii U a corto plazo como lo están haciendo ahora mismo las tiendas de UK en el pack básico?

Según las últimas declaraciones de Iwata, no hay rebaja a corto plazo. Lo que sucede en Reino Unido es que determinadas tiendas han decidido rebajar el precio por su cuenta. Yo creo que de cara a las fiestas navideñas veremos una rebaja, puede que incluso antes, para competir con las nuevas consolas.

He oído un rumor en la red que dice que los juegos de la siguiente generación podrían subir de precio con la excusa de ser más elaborados que los actuales y tener más capacidad de almacenamiento. Ya se puede ver en tiendas de reservas online como Zaavi que sitúan los precios a un mínimo de 62 euros si lo reservas, ahorrándote así 25 euros en la oferta antes de su lanzamiento oficial. ¿Significa esto que veremos juegos de PS4 a 90 euros?

Yo no me fiaría mucho de la web de la que hablas, no sería la primera ni la segunda vez que meten la pata. Al contrario de lo que pueda parecer, el precio de los juegos no se ha incrementado tanto. Por ejemplo, una novedad de Mega Drive podía costar entre 7.000 y 8.500 pesetas, es decir, de 42 a 51 euros. Si saltamos a PSOne costaban de 8.400 a 9.990 pesetas (de 50 a 60 euros). En la siguiente generación los precios oscilaban entre 59 y 64 euros. Como ves, la diferencia no ha sido tan grande, más aún si tenemos en cuenta la inflación. El coste de creación de un juego siempre ha ido aumentando, estudios más numerosos, orquestas para la banda sonora, etc. pero nunca ha habido un salto tan grande. Si los juegos pasan a costar 90 euros, las compañías se pueden ir preparando para pegarse el batacazo.

Francisco Javier Pérez Abreu

> « SI LOS JUEGOS DE NUEVA GENERACIÓN CUESTAN 90 EURAZOS, LAS VENTAS VAN A SER MUY, MUY POBRES »



AQUÍ TENÉIS LA "PRUEBA DEL DELITO", el número 90 de nuestra revista, en el que se podían ver los precios de los juegos de PS One. Aunque hay algunos chollos más baratos, los precios eran muy similares a los actuales, en pesetas.

vuestra OPINIÓN



Pregunta "prototípica"

@Hey Yen. Esta es la segunda vez que escribo, así que a ver si ahora hay suerte. Lo primero, darte la enhorabuena por la revista, pues cada número es mejor que el anterior.

Solo tengo una duda, pero es bastante importante para mí, ahí va: ¿tus poderosas fuentes consoleras te han dicho algo sobre un posible *Prototype 3*? Es que me han gustado tanto los anteriores que estoy deseando saber alguna noticia de ello.

Lamentablemente Radical Entertainment, el estudio que creó las dos primeras entregas, fue cerrado por Activision ante los malos resultados de la segunda parte de *Prototype*, así que no creo que acabe apareciendo.

Víctor García

Un "traidor" a la causa "yenísta"

@Hola Yen! Soy un fiel seguidor de Hobby Consolas desde tiempos remotos. Sé que esta ya es una frase clásica en tu sección, pero yo soy de los primeros de verdad de la buena, de aquellos de la portada de Bart Simpson y Sonic en una esquina. Años más tarde pensé por qué no fue Sonic en lugar de Bart quien copara esa portada. ¿Una número uno de HC con Sonic en portada? ¡Hubiera sido impagable! También soy de los que cuando hizo limpieza en casa se dio cuenta que *The Legend*

¡¡¡Vivan las revistas!!!

David López García

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS — BORN TO PLAY

Saludos Yen. Siempre me ha gustado leer revistas de videojuegos, pero desde hace unos años han sido desplazadas por las webs. Recuerdo que con la generación de los 32-64 bits había tropecientas revistas de videojuegos. Hoy apenas está la vuestra, la PlayManía y, si acaso, un par de ellas más. No es incompatible entrar en una web para estar informado al minuto, ver vídeos y leer alguna cosilla con leer una revista como Hobby Consolas. A mí me aporta muchas cosas, con secciones como la tuya, la retro, los reportajes y la forma de contar las noticias. Creo que la forma de contar las cosas es, en general, muy superior a la que emplean las webs (quizás por el hecho de actualizarse a veces deprisa y corriendo). Y luego está el encanto de leer en papel, de releer revistas viejas y muy viejas. Se trata de un factor sentimental (no sé si me entiendes) En definitiva, quiero defender estas publicaciones y animar a lectores que las hayan abandonado por las webs a probar este formato físico que creo puede serles muy productivo si lo combinan con las webs.

Yen: Las webs tienen muchas ventajas, pero eso no quiere decir que las revistas no tengan las suyas. Como comentabas, tenemos más tiempo para crear contenidos con lo que, definitivamente, suelen tener más calidad. La combinación es, para mí, la mejor opción.

vuestra OPINIÓN

Enganchados por el hype

Sölvi Hanswolf

El "hype", ¿es bueno o malo? Conozco gente de todo tipo, de los que dicen, bah, no pienso mirar ninguna review ni ningún avance hasta que salga el juego, no quiero spoilearme nada. También los hay que necesitan cada "chute" de información nueva para que la espera sea menos larga. Yo soy de los segundos. En mi opinión el hype no es malo, depende de la compañía. Odio estar meses sin saber nada nuevo del juego que me interesa que vaya a salir. Un ejemplo ha sido *GTA 5*. Creo que pasaron meses desde que sacaron el tráiler hasta que soltaron algo de información. Gracias a la demo mostrada a las principales revistas hace pocos días la espera se hace un poco más llevadera, me quedo más tranquilo y en mi opinión no han spoileado nada grande, simplemente han rascado la punta del iceberg. Por eso el hype no es malo si saben hacerlo bien, sin delatarte nada grande de la trama principal.

COLABORADORES · BORN TO PLAY · HOBBY CONSOLAS

Yen: La verdad es que la administración del hype es muy dispar. Unas compañías se pasan ofreciendo datos para que sepamos que su juego será muy bueno, mientras que otras apenas cuentan nada hasta que sale a la venta. Como siempre, en el término medio está la virtud. A mí me pone muy nervioso el goteo constante y casi diario al que nos someten algunas compañías.



of *Zelda A Link to the Past* no fue nunca portada, ¡increíble! Y hablando de limpieza en casa, esta semana me ha tocado hacerla y abriendo el baúl de los recuerdos me he topado con la revista nº 14, con *Street Fighter II* de Super Nintendo en portada. Y cuál es mi sorpresa cuando, por casualidad, leo un trozo de tu sección que habla de *Super Mario 4*. ¡¡Hiciste una promesa y no la cumpliste!! ¿No lo recuerdas? :) No puede ser, Yen. ¿O debería decir No Yen? P.D.: ¡Me alegro que no cumplieras tu palabra!

Hola, pues sí que hubiera molado una portada de Sonic. En cuanto a *Zelda* tienes razón, es imperdonable. Sobre la promesa de *Super Mario 4*, qué puedo decir. Por aquel entonces yo no era más que imberbe y pensaba que habría un nuevo *Mario* en NES. Ahora soy un Yen más sabio, más jugón y sigo haciendo promesas a diestro y siniestro. Pero... hay que mojarse, ¿no? Lo fácil es decir: es posible, no lo descartaría, yo creo que puede ser, etc. También podías hacer repaso de todas las promesas cumplidas y los vaticinios correctos, ¿no puñetero?

Dani Saez

¿Habrá un Super Mario 4?

Hola yen. Tengo una Nes y una duda enorme: dudo entre estos juegos: New Zealand Story, El Imperio Contraataca, The Flinstones y Super Spy Hunter. ¿Me podrías decir si algún día sacarán el Street Figter II para Nes? ¿Y el Super Mario 4?. Gracias.

Rubén Rincón Gallardo (Segovia)

La mejor opción es el Imperio, sin duda, luego Super Spy Hunter, The Flinstones y por último el New Zealand Story.
Dudo que puedan sacar bien el Street Fighter en una máquina de 8 bits. Sería todo un reto.
Se dice que el Super Mario World es el Mario 4, pero yo estoy seguro de que van a sacar un nuevo Super Mario para la Nes. No sé si le llamarán 4 ó 5, pero saldrá. Y para que veáis lo convencido que estoy, desde aquí, hago un reto consolero: Si de este mes a Diciembre del año que viene no sale un nuevo Super Mario para la 8 bits de Nintendo, dejo de llamarme Yen. ¡Palabra de consolega!

La Sombra de la Bestia

¡Ave Yen! Poseo una Master y te escribo para ver si me sacas de dudas de cuál de estos juegos me puedo comprar: Shadow Of The Beast, Prince Of Persia, Ninja Gaiden, Indiana Jones, Heroes Of The Lance y Ultima IV. ¿Podrías decirme su dificultad y un breve comentario? Gracias.

Victor Alonso (Madrid)

¡Ave Victor! Los que van a comentar juegos te saludan.
(Menos mal que encuentro a alguien que no empieza su carta diciendo: Hola, Yen).
El Shadow Of The Beast es una genial adaptación del juego de ordenador. Muy recomendable a la vez que difícil.
Prince Of Persia proviene también del mundo ordenátil y es uno de los mejores juegos de Master que han salido ultimamente.
El Ninja Gaiden no está mal, al igual que el Indiana Jones.
Si te gustan los de rol, Heroes y Ultima son la mejor opción.

Y AQUÍ LA SEGUNDA PRUEBA DEL DELITO, esta vez conmigo de culpable. Hace muchos años se me ocurrió jugarme el nombre a que salía un nuevo *Mario* en NES. Me equivoqué, cierto, pero... ¿y la de veces que he acertado?

Diccionario videojueguil

@Hola Yen. Lo primero de todo felicidades a tí y a Hobby Consolas por vuestro gran trabajo. Es la primera vez que escribo, así que veremos si eres tan sabio como dicen.

■ **Me gustaría saber qué son las palabras: tearing, popping y clipping y si hay alguna otra palabra que creas que no sé y debería saber. Por favor, dímela.**

Vamos allá, son temas que ya hemos explicado alguna otra vez, pero nunca viene mal recordarlos, así que me pondré en modo profesor. El tearing es un desfase que se produce entre la tarjeta gráfica y la pantalla en la que estamos viendo el juego. La tarjeta gráfica lanza varias imágenes a la pantalla y el desfase produce una línea (generalmente horizontal) que divide la pantalla en dos partes que muestran imágenes distintas. Es uno de los problemas más comunes a los que nos enfrentamos en la redacción a la hora de sacar capturas de un juego. El popping es también un problema muy común. Es cuando vemos de manera evidente como los objetos de un escenario aparecen de la nada, en lugar de estar ya presentes en el horizonte. La mayoría de los estudios tratan de disimularlo con nieblas y trucos similares. El clipping es una técnica que hace que el motor de un juego sólo muestre los polígonos de lo que tenemos en nuestro campo de visión, ahorrándose el inmenso gasto de memoria que supondría dibujar y calcular todo el mapeado de un juego al mismo tiempo, aunque no lo estemos viendo. Este es el verdadero significado de la palabra. También se usa, que supongo que es a lo que te refieres, a cuando se produce un error en la detección de las colisiones, haciendo que dos objetos ocupen un mismo espacio, con el típico personaje que atraviesa a otro, por ejemplo. En cuanto a qué otros términos puedes no saber pues qué quieres que te diga, ni idea. ¿Conoces el rafting?

« EL TEARING, EL POPPING Y EL CLIPPING SON TRES DE LOS ERRORES MÁS COMUNES QUE VEMOS A NIVEL GRÁFICO »

■ **Me estoy iniciando con los videojuegos en PC y me gustaría que me recomendases un ordenador. Mis peticiones son que sea un portátil, pantalla grande, que pueda jugar a juegos de la siguiente generación, buena potencia y gráficos. No hace falta que sea un Alienware o uno de Apple, porque obviamente no quiero que sea caro.**

Es muy difícil recomendarte un PC sin que me des un presupuesto aproximado. Lo principal en lo que tienes que fijarte es en la tarjeta gráfica. El procesador también es importante para juegos, aunque menos. En último lugar preocúpate de la RAM, no es lo más importante (aunque nunca está de más). Si lo que quieres es jugar a juegos de la siguiente generación tendrás

que dejarte un buen dinero (más aún tratándose de un portátil) para que te aguante un par de años al máximo nivel gráfico en PC.
Miguel Romero

¿Habrá Dragon Ball Online?

@Hola Yen, os sigo desde que publicabais la revista manta! Qué recuerdos... A ver si esta vez me resuelves unas dudas.

■ **Han anunciado un nuevo personaje de *Borderlands 2* para el 14 de mayo, ¿será de pago? ¿Entrará en el pase de temporada?**

Lo primero, la revista manta (imagino que te refieres a formato sábana) era nuestra colega MicroManía, grande entre las grandes. Hobby Consolas siempre ha tenido el formato actual. Pero vamos al lío: el sexto personaje en unirse a la locura de *Borderlands 2* es Krieg y desgraciadamente está fuera del pase de temporada. Cuesta 800 Microsoft Points o 9,99 euros.

■ **¿Para cuándo *Diablo 3*? ¿valdrá la pena esperarse a PS4 o la PS3 ya es suficiente para un juego de estas características?**

No hay una fecha oficial para su salida, aunque todo apunta a que lo hará a finales de año. En cuanto a si merecerá la pena esperar a la versión de PS4, aún es muy pronto para saberlo, pero teniendo en cuenta que el juego salió hace unos meses, no creo que sea uno de los juegos que impresione gráficamente en el lanzamiento de PS4.

■ **¿Se sabe algo de *Dragon Ball Online*? ¿saldrá por estos lares?**

Este juego de rol online masivo salió en 2011 en Japón y Corea del Sur, pero nunca salió de sus fronteras y casi seguro que no lo hará en el futuro. Piensa que, además, es un juego que ya está algo anticuado técnicamente.
Pau Devis Farga

Respuestas apocalípticas

@Hola Yen! Es la primera vez que escribo a la revista, y tengo algunas preguntas que me gustaría que me contestases:

■ **La siguiente pregunta va sobre Metro, ¿qué nota recibió *Metro 2033*?, ¿me podrías recomendar algún otro juego por el estilo?**

Se llevó un 87. Juegos parecidos a *Metro 2033* hay pocos. Yo te recomiendo *Rage* y sobre todo la saga *S.T.A.L.K.E.R.* de la que ya hemos hablado aquí hace tiempo. Como veo que te gusta mucho *Fallout* también te recomiendo los dos *Borderlands*.

■ **Soy un gran fan de los juegos post-apocalípticos y quería saber algo más sobre la serie *Fallout*. ¿Qué notas les disteis a los juegos? También me gustaría saber si tenéis más información sobre *Fallout 4*, he oído varios rumores sobre su estilo y ambientación, pero me gustaría tener información más fiable sobre el tema.**

Como los dos primeros sólo salieron en PC, en su momento no los analizamos (hace poco que incluimos ordenadores). *Fallout 3* y *New Vegas* se llevaron un 94 cada uno. Sobre *Fallout 4* no hay nada oficial. Me temo que el reciente anuncio de Bethesda de que trabaja en *Wolfenstein* y *The Evil Within* ha tirado por tierra las expectativas de verlo pronto. Seguro que sale una cuarta entrega, pero la jugaremos en la próxima generación.

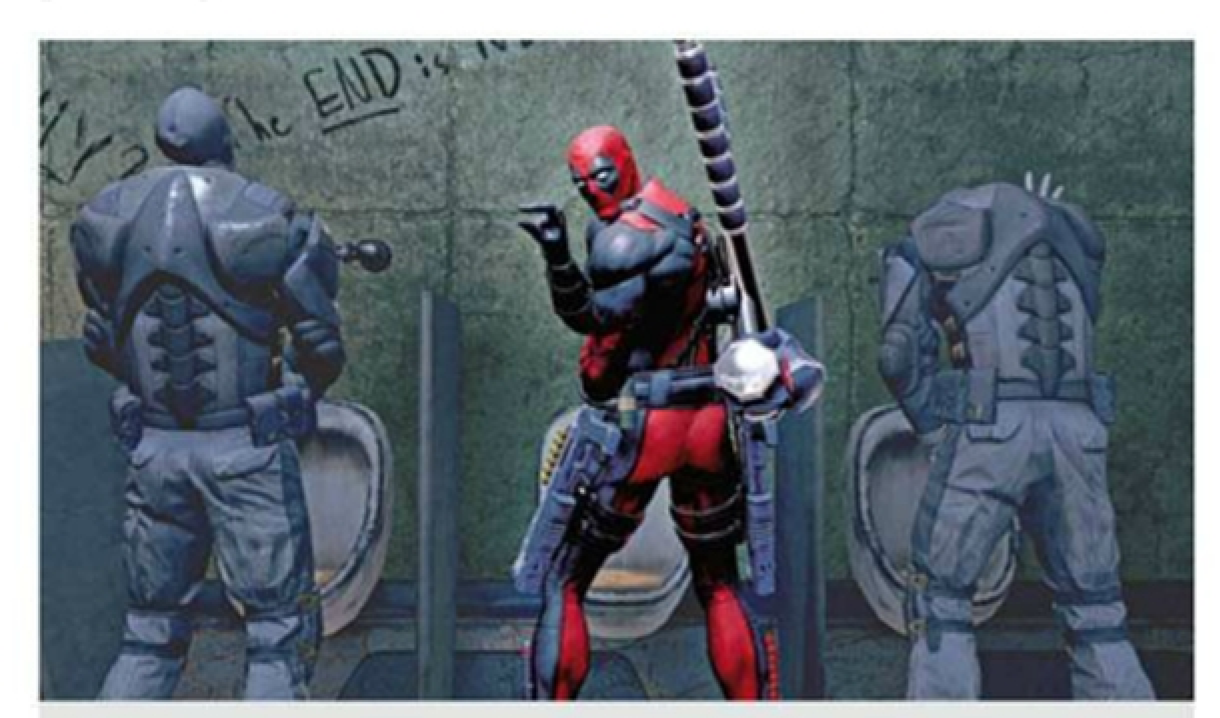


WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER ha sido una de las sorpresas que ha desvelado Bethesda hace muy poco, dejando a Fallout 4 (el juego que todos pensaban que iban a anunciar) para más adelante. Es una pena, pero una franquicia así de buena y mítica lo merece.

■ **Esta es la última: ¿cómo va a ser el juego de *Masacre*?, ¿va a ser un simple beat 'em up o va a ser al estilo de The Punisher, con una historia más profunda? Muchas gracias.**

El estilo de juego en su base será un beat 'em up, pero mezclará también momentos plataformeros y un poco de exploración. La historia girará en torno a la obsesión de Masacre por protagonizar su propio videojuego, lo que desembocará en todo tipo de aventuras. Desternillante. Así que, efectivamente, no será un machaca botones tipo *Dinasty Warriors* o cosas por el estilo, también tendrá una trama muy divertida y completa.
Diego Corral

> « DRAGON BALL ONLINE SALIÓ EN JAPÓN Y COREA DEL SUR EN 2011, PERO SEGURO QUE NO APARECE EN ESPAÑA »



MASACRE tiene una pinta muy divertida. Mezclará un buen sistema de combates, mejoras, plataformas y exploración con un increíble sentido del humor que romperá muy a menudo la cuarta pared, como el cómic.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@¡Yen! ¡Cuidado! ¡¡¡Un Handyman detrás tuyoooo!!!
Yen: No te preocupes, estoy perfectamente preparado para la batalla. Me he comprado por internet unas manazas de plástico gigantes. Ya veremos quién gana a guantazos.

@Yen, ¿cuantos DLCs prevés para las nuevas generaciones?
Yen: Pues, a ojo, yo diría que unos 3.152, pero no me hagas mucho caso.

@Yen, he descubierto tu identidad. Eres el cuarto rey mago. Tú en vez de oro y mirra le regalaste al niño Jesús la Play 4.
Yen: Y por eso me he ganado la entrada al cielo "jugonil" por la puerta grande.

@En realidad, quien escribe la sección de Teléfono Rojo es el negro de Yen, llamado Bautista.
Yen: Vaya, otro listillo. Qué fácil es acusar a la gente sin sentido. Que te quede claro chaval, Bautista no es negro, es de Albacete.

@Hola Yen, ¿dónde vas a irte de vacaciones este año? Daré con tu identidad de una vez por todas, seré tu paparazzi personal.



Yen: Un oráculo del videojuego como yo no conoce el descanso, nunca paró de devorar juegos, de adquirir nuevos conocimientos... Aunque si te interesa, este verano haré todo eso desde una tumbona en las Maldivas. Por cierto, si me vas a sacar fotos en la playa prefiero hacerte un posado, como los de Ana Obregón. ¡Qué estilazo!

HP ElitePad Xperiences





¿Quieres probar el tablet HP ElitePad 900 y ser protagonista en **Computerhoy.com**?



Te invitamos a probar en exclusiva el HP ElitePad 900, el tablet con Windows 8 pensado para la empresa y diseñado para cubrir todas las necesidades de sus usuarios, tanto personales como profesionales

Participa y tendrás la oportunidad de conocerlo de primera mano junto a los expertos de Computer Hoy y HP y de contar tus impresiones en computerhoy.com

¡Prueba durante un mes el HP ElitePad 900, cuenta tu experiencia en **Computerhoy.com** y podrás ganar uno para ti!

Tienes hasta el 25 de mayo para participar ¡No te lo pierdas!



¿te animas? computerhoy.com/promociones/HP-ElitePad



Sólo por ser socio de **GAME** **¡Ventajas al instante!**



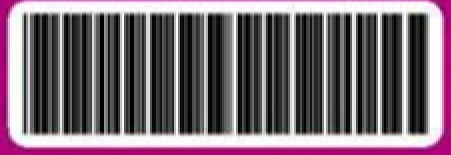
Entra en nuestra web **y encuentra tu tienda más cercana**
www.**GAME.es**/tiendas

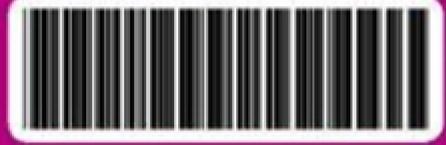














Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 14/06/13. Impuestos incluidos.



PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



PÁGINA 114

ANIMAL CROSSING: NEW LEAF volverá a desatar nuestra pasión por el coleccionismo y por hacer nuevos amigos, esta vez en nuestras 3DS. ¡Miedo nos da Tom Nook!



PÁGINA 116

REMEMBER ME ha ido despertando nuestro interés poco a poco... Y, casi sin darnos cuenta, está a punto de llegar a las tiendas. ¿Listos para viajar a Neo-París?

PÁGINA 110

THE LAST OF US

El juego más esperado de PlayStation 3 se encuentra, por fin, a la vuelta de la esquina. Joel y Ellie se preparan para sobrevivir en un mundo desolado... y para ofrecernos unos de los apartados técnicos más sorprendentes del momento. Pasad la página para descubrir nuevos detalles.

EN ESTE NÚMERO...

Las aventuras ambientadas en el futuro se quedan con el protagonismo este mes, mientras que las consolas de Nintendo siguen apostando por sus propios desarrollos. ¡Y nos gusta!



LAS CLAVES

1 EL ARGUMENTO trata de la supervivencia y la relación entre Joel, un tipo sin escrúpulos, y la no tan inocente Ellie.

2 LOS COMBATES y los tiroteos (con coberturas) son frenéticos, y con una dificultad considerable.

3 LOS ASPECTOS TÉCNICOS, la interpretación y la banda sonora de Gustavo Santaolalla se salen.

14 de junio | Sony | Aventura de acción

THE LAST OF US

Se acercan los últimos días de la civilización. Pero Joel y Ellie (y nosotros con ellos) están dispuestos a sobrevivir, enfrentándose a infectados, bandidos y un entorno salvaje.

JOEL Y ELLIE NOS HAN DEMOSTRADO LO DIFÍCIL QUE RESULTA SOBREVIVIR en un entorno hostil como el que presenta *The Last of Us.* Esta vez hemos probado dos nuevos escenarios, Lincoln y Pittsburgh, que coinciden con los trailers que se publicaron el año pasado, y que nos han servido para conocer de cerca las mecánicas que incorporará el juego de Naughty Dog. En el primer nivel nuestro objetivo consistía en encontrar a Bill, un superviviente amigo de Joel, para que nos proporcionase un coche en funcionamiento.

Para ello, la pareja (nosotros manejamos a Joel, mientras que la consola controla a Ellie) debe atravesar un bosque e internarse en un pequeño pueblo lleno de infectados por cordyceps, que se comportan como zombis. Durante los primeros compases, el ritmo era más pausado: podíamos detenernos a escuchar, resolver pequeños puzles, y disfrutar de los entornos naturales. Pero en cuanto entrábamos en la población, la cosa cambiaba: había decenas de infectados, y en cada esquina podíamos encontrar una trampa. De hecho, la parte más intensa de esta demo (de unos 40 minutos) consistía en defendernos de oleadas de enemigos, mientras colgábamos boca abajo, tras haber pisado uno de los resortes. Y os aseguramos que, después de haber atravesado un bosque en silencio, esto es capaz de hacer que nuestro corazón se dispare.

EL SEGUNDO NIVEL ESTABA CENTRADO EN EL COMBATE, en este caso contra una nueva amenaza: las bandas de supervivientes. Después de caer en una emboscada, Joel tenía que ▸▸

THE LAST OF US TENDRÁ UNA CAMPAÑA DE UNAS 14 HORAS, Y MODO MULTIJUGADOR

LA MUERTE acechará en cualquier parte, y no bastará con resguardarnos y esperar a cubierto para recuperar salud.



EL SIGILO será recomendable. Será mejor rodear a los enemigos que recurrir al enfrentamiento directo.

¡OJO AL DATO!

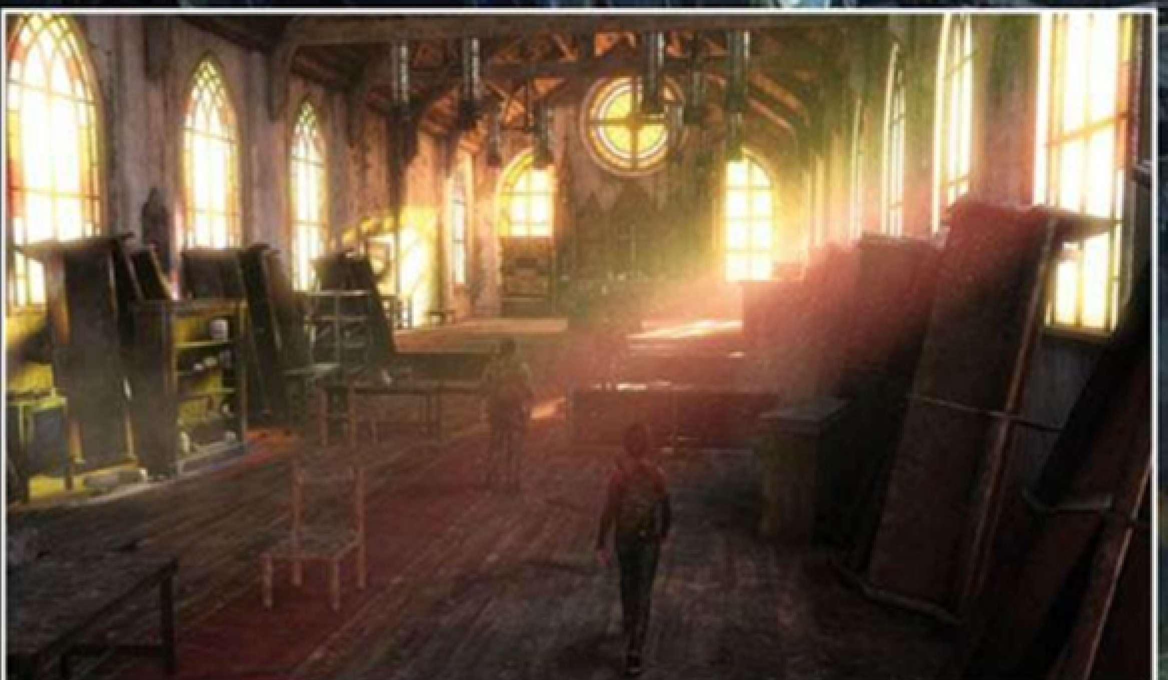
Para coleccionistas...

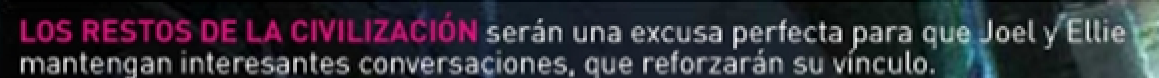
HABRÁ DOS EDICIONES ESPECIALES DEL JUEGO

Le Ed. Survival, con caja metálica (de Joel o Ellie), cómic, libro de arte, BSO y contenidos descargables, y la Ed. Post Pandemic, que incluye lo anterior más una estatua.



LA TENSIÓN VA A SER CONSTANTE, al igual que la sensación de que Ellie está indefensa.




LOS RESTOS DE LA CIVILIZACIÓN serán una excusa perfecta para que Joel y Ellie mantengan interesantes conversaciones, que reforzarán su vínculo.



LA SUPERVIVENCIA nos obliga a mejorar las armas en bancos de herramientas, y combinar los objetos de nuestra mochila para crear botiquines.

■ LA CONEXIÓN EMOCIONAL CON ELLIE ES INSTANTÁNEA, LO QUE NOS SUMERGE EN LA TRAMA ■

atrincherarse en un local y acabar con todos los atacantes. *The Last of Us* nos ofrece varias opciones: librarnos de ellos a tiros, mediante un sistema clásico de disparo en tercera persona con coberturas, utilizar el sigilo o pelear cuerpo a cuerpo aprovechando el entorno. En cualquier caso, no resulta sencillo, porque la munición es escasa y los bandidos son capaces de rodearnos y atacar en grupo. Además, no vamos a recuperar nuestra salud después de descansar un rato, sino que tendremos que aplicarnos botiquines, que tenemos que fabricar con los elementos que guardamos en la mochila. Una vez superado este encuentro (después de varios intentos) también hemos probado el sistema de mejora de objetos (en un banco de herramientas) y hemos tenido tiempo de echarle un vistazo a la ciudad, en la que se mezclan casas derruidas y una vegetación exhuberante. De hecho, os podemos anticipar que la ambientación de *The Last of Us* será una de las más cuidadas e inmersivas que hemos visto en mucho tiempo. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Los creadores de *Uncharted* tienen entre manos una obra maestra, que combina buena ambientación, mecánicas originales y un enorme componente emocional.

LA SUPERVIVENCIA ES MÁS QUE UN JUEGO

The Last of Us **ofrece una visión desgarradora del futuro. Un entorno hostil, donde los protagonistas se enfrentan a infectados, bandidos, trampas... y a la escasez de recursos. Pero no es el primer juego que trata de la supervivencia:**



MGS 3 SNAKE EATER incorporaba dos comportamientos de supervivencia: teníamos que cazar animales para alimentarnos y curarnos las heridas con el botiquín. También podíamos camuflarnos con los colores del entorno.



MAN VS WILD es la adaptación para Wii del programa de televisión presentado por el ex-SAS Bear Grylls. Aunque comer bichos vivos y encender fuego no tienen tanto impacto en nuestra consola como en la TV.



TOMB RAIDER ha revolucionado la saga, con una Lara más frágil que debe cazar y recolectar frutos si quiere sobrevivir. El sistema de combate, con un uso muy inteligente del arco, transmite parte de este dramatismo.



EL APARTADO VISUAL roza lo máximo que hemos visto en PS3. La expresividad de los personajes, la luz y el modo en que fluyen las animaciones son impresionantes.



LA CIUDAD DE PITTSBURGH es una muestra de lo que en Naughty Dog llaman ruinas "reclamadas por la naturaleza".



LAS TRAMPAS repartidas por el escenario generarán situaciones muy intensas.

■14 de junio ■Nintendo ■Simulador social

ANIMAL CROSSING NEW LEAF

Nintendo volverá a recordarnos que la vida puede ser maravillosa, sobre todo si tienes vecinos tan majos como los de *Animal Crossing*... y encima te nombran alcalde.

■ **MÁS DE TRES MILLONES** de japoneses no pueden equivocarse: en el país del Sol naciente *Animal Crossing* ha pasado de saga de culto a fenómeno a la altura de Pokémon, y el 14 de junio llega a Europa dispuesto a convertirse en juego del año en 3DS. La propuesta será la ya conocida: nuestro personaje, diseñado por nosotros, será un humano recién llegado a un pueblecito habitado por animales... y lleno de vida. Todo pasará en tiempo real y el día y la hora a los que os conectéis serán los mismos en el juego. ¡Tenedlo en cuenta, si jugáis a las tres de la mañana las tiendas estarán cerradas!

VAIS A TENER MUCHÍSIMO QUE HACER, aunque lo primero será ganar bayas con las que comprar cosas: desde muebles a ropa, pasando por todo tipo de objetos. Comerciar tendrá mucha importancia, pero más cruciales aún serán las relaciones con nuestros vecinos. Cada uno tendrá su historia, personalidad y rutinas, y aceptar las tareas que nos proponen siempre será positivo. ¡El karma existe en *Animal Crossing*!

Además, la gran novedad de *New Leaf* es que nosotros seremos el alcalde. Una gran responsabilidad, pero también un gran poder, porque decidiremos qué y dónde se construye, y publicaremos ordenanzas que modificarán las costumbres vecinales: decidiremos los horarios de mayor actividad (nos vendrá bien para adaptar la vida del pueblo a los momentos en los que podamos jugar), crearemos servicios de limpieza... y siempre pensando en el bien de los vecinos. ¡Un alcalde se debe a su pueblo! HC

PRIMERA IMPRESIÓN

La mecánica basada en las relaciones con los vecinos y la compra de objetos, enriquecida con las nuevas funciones de alcalde y más conectividad. ¡Una baza ganadora para 3DS!

LAS CLAVES



1 ¡ERES EL ALCALDE! Nos nombran al llegar al pueblo. Decidiremos qué obras se hacen, publicaremos ordenanzas...

2 VAMOS DE COMPRAS Muebles, ropa, ampliaciones para la casa... Todo cuesta bayas, ¡a currar para ganarlas!

3 LOS VECINOS Convivid con ellos, escuchadlos, ayudadlos... y divertíos. ¡Les cogeréis cariño!



EN ANIMAL CROSSING la vida pasará en tiempo real: la hora y el día a los que juguéis serán los mismos en el pueblo. Y se celebran las fiestas más señaladas.



TÚ EDITAS A TU PERSONAJE. Además, ahora dispondremos de más opciones para variar su indumentaria, dividida en gorro, parte superior, piernas y calzado.



UN PUEBLO A MEDIDA. Como alcalde, decidiremos qué y cómo se construye.



AMIGOS DE VISITA



Un pueblo conectado

HAY OTROS PUEBLOS... Y ESTÁN EN LA RED

Visitaremos los pueblos de otros jugadores en red local u online, y además por StreetPass podremos acceder a las casas de los jugadores con los que nos crucemos y comprar copias de sus muebles y objetos.

SI ERES BUEN VECINO, PROSPERARÁS. ESTA ES LA BASE DE ANIMAL CROSSING

LAS CLAVES



1 LOS COMBATES, en los que podremos personalizar nuestros golpes para crear los combos más apropiados a cada situación de pelea.



2 REMEZCLAR LOS RECUERDOS de la gente mola mucho. Vemos una escena, interactuamos con objetos y cambiamos su memoria.

Junio Capcom Acción

REMEMBER ME

NEO-PARÍS, AÑO 2084, el descubrimiento de los Sensen ha cambiado el panorama social. Gracias a estos implantes cerebrales cualquiera puede grabar sus recuerdos, digitalizarlos y compartirlos con el resto del mundo cual Facebook del futuro "híper vitaminado". Nilin, nuestra heroína, tendrá que recuperar sus recuerdos con la ayuda de los Erroristas, un movimiento que lucha contra el poder de Memorize, la mega empresa que controla el flujo de recuerdos a nivel mundial.

PODREMOS PERSONALIZAR LOS COMBOS con los que enfrentarnos a las fuerzas S.A.B.R.E. de Memorize y a los "leapers", humanos que se han convertido en zombis tras consumir demasiados recuerdos ajenos. Habrá 4 tipo de pressens (golpes): de daño, de regeneración, de recuperación de magia y de cadena, que podremos combinar para crear un combo que restaure nuestra energía, que haga daño a los enemigos, etc. Además, podremos realizar varios movimientos especiales, como hacer que nuestros golpes sean imparables, aturdir a los enemigos o colocarles una bomba lapa, por ejemplo. Nilin podrá robar recuerdos a la gente o incluso reconfigurarlos para que este nuevo pasado, inventado por nosotros, altere su futuro. El sistema funcionará como un reproductor de vídeo en el que podremos interactuar con diversos objetos para cambiar los sucesos. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Mezclará plataformas y combates heredados de juegos como *Prince of Persia* y *God Hand* con acierto, aunque el desarrollo, hasta ahora, nos ha parecido demasiado lineal y "pasillero".



TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.

Para pilotos de primera

- **Nombre:** HOTAS Warthog Flight Stick
- **Compañía:** Thrustmaster
- **Consola:** PC ■ **Precio:** Desde 249,99 €

Tras su réplica del flight stick del avión caza A-10C y "respondiendo a la demanda de los usuarios", Thrustmaster se ha animado a lanzar el HOTAS Warthog Flight Stick , una versión "individual" del primero. El mando cuenta con la licencia oficial del Departamento del Air Force del gobierno de Estados Unidos. 19 botones de acción en total: 1 hat switch "punto de vista" de 8 direcciones, 2 hats switches de 8 direcciones, 1 hat switch de 4 direcciones con botón pulsador, 1 gatillo metálico doble, 2 botones pulsadores y 2 botones pulsadores para el dedo meñique. Incluye un conector USB y su firmware es actualizable. Además, pesa 3 kg, por lo que es muy estable y tecnologías como sus sensores magnéticos 3D garantizan su precisión. Os llevará al cielo. **www.thrustmaster.com.**

VALORACIÓN: ★★★★



Juntos y cargados, pero no revueltos

- **Nombre:** Charging Station ■ **Compañía:** Subsonic
- **Consola:** Wii U ■ **Precio:** 29,99 €

Entre el mando de Wii U, los controladores antiguos de Wii que usáis de vez en cuando, el cargador del primero y las pilas de los segundos, seguro que tenéis un buen caos montado en vuestro cuarto o salón. Esta solución es bastante apañada si lo que queréis es ahorrar espacio y prescindir del cambio de pilas cada dos por tres, porque viene con un par de baterías descargables para los mandos de la "antigua" consola de Nintendo y permite recargar la batería de la actual. Además, como el mando de Wii U se descarga bastante rápido, viene muy bien. **www.subsonic.fr/es.**

VALORACIÓN: ★★☆☆

Sonido compacto y sin cables

- **Nombre:** WAE BTP03 y BTP03 Mini
- **Compañía:** Hercules
- **Consola:** Android/iOS/PS3/PC
- **Precio:** 129,99 € y 79,99 €

La tecnología Bluetooth, cada vez más común en todos los dispositivos, resulta muy cómoda y universal a la hora de escuchar música. Hercules ha creado un equipo muy recomendable en esta categoría, que además cuenta con una versión Mini. La versión normal mide 23,5 centímetros e incorpora una batería que ofrece unas 15 horas de duración; el BTP03 Mini baja hasta los 16 centímetros, con una duración de unas 14 horas. Los 12 vatios RMS del BTP03 garantizan una muy buena calidad de audio y ambos incorporan micrófono para hablar directamente como si fuera un manos libres. **www.hercules.com/es**

VALORACIÓN: ★★★★



Escucha y habla con tu portátil

- **Nombre:** Delta Headphones
- **Compañía:** BigBen
- **Consola:** PS Vita
- **Precio:** 29,90 €

Estos cascos han sido especialmente diseñados para la última consola portátil de Sony, si bien también son compatibles con otros dispositivos gracias a su conector de 3,5 milímetros. Con ellos podéis escuchar vuestros videojuegos -o música y vídeos- y también usar aplicaciones de VoIP, ya que viene con micrófono incorporado. La calidad de los materiales y el sonido son del montón, aunque su precio es ajustado. **www.hnostromo.com**

VALORACIÓN: ★★☆☆





Tu portátil es tu "ninja" bonita

- **Nombre:** G230 Stereo Gaming Headset
- **Compañía:** Logitech
- **Consola:** PC
- **Precio:** 59,99 €

Hay que echarle muchas horas al juego online para que compense entrar en la gama alta, cuyos precios se disparan hasta los 150 ó 300 euros. Para todos los demás, equipos como este de Logitech funcionan a las mil maravillas. Su asequible precio se nota en la calidad de los materiales o el aislamiento del ruido, pero el sonido ofrece una calidad suficiente, tanto en los cascos como en el micrófono. Además, su conexión por jack de 3,5 ahorra instalar cualquier tipo de driver. Compatible con Windows 7, Windows 8 y Linux. **gaming.logitech.com.**

VALORACIÓN: ★★★☆

NO LO PIERDAS DE VISTA

SMARTPHONE

En una galaxia muy, muy conservadora...

- **Nombre:** Samsung Galaxy S4 - **Compañía:** Samsung
- **Plataforma:** Android - **Precio:** 699 €

Samsung ha sido continuista con su nuevo smartphone de referencia. El diseño es similar al del S3, pero ha crecido hasta las 5" y hay menos marco; además, es más fino. Eso sí, su diseño, en el que predomina el plástico, no resulta tan bueno como el del Xperia Z, el iPhone 5 o el HTC One. Cuenta con innovaciones interesantes en la cámara y para interactuar, como hacer scroll con detección de movimiento y sin tocar la pantalla. Son curiosas, pero no redefinen la experiencia y no todas funcionan bien. La batería aguanta mejor que la de su "hermano pequeño". Es un smartphone sobresaliente, si bien no el mejor. Samsung debe ponerse las pilas. **www.samsung.com/es.**

VALORACIÓN: ★★★★



ESTRENOS BLU-RAY / DVD

El mejor cine para disfrutar sin moverte de casa

Django Desencadenado



- Género **Western**
- Protagonistas **Jamie Foxx, Christophe Waltz, Leonardo di Caprio, Kerry Washington, Samuel L. Jackson, Franco Nero, Don Johnson**
- Director **Quentin Tarantino**
- Precio DVD **17,99 €**
- Edición especial + BSO: **24,99 €**
- Edición especial en tres discos + cómic: **29,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

ARGUMENTO: Ambientada en el sur de los Estados Unidos dos años antes de que estalle la Guerra Civil, la película narra la historia del doctor King Schultz (Christoph Waltz) un cazarrecompensas de origen alemán, que sigue la pista de unos asesinos: los hermanos Brittle. Para lograr su objetivo busca la ayuda de un esclavo llamado Django (Jamie Foxx). El poco ortodoxo Schultz se hace con Django bajo la promesa de ayudarlo a recuperar a su esposa una vez que hayan capturado a los Brittle, vivos o muertos. Django perfecciona su destreza como tirador con un único objetivo: encontrar y rescatar a Broomhilda (Kerry Washington). La búsqueda de Django y Schultz finalmente los lleva hasta Calvin Candie (Leonardo Di Caprio), propietario de la infame plantación Candyland.

EXTRAS BLU RAY: Diversas piezas documentales sobre los caballos y las escenas de acción, el vestuario, el diseño de producción y la banda sonora.

Mátalos suavemente



- Género **Thriller**
- Protagonistas **Brad Pitt, Ray Liotta, Scott McNairy, Ben Mendelsohn, James Gandolfini, Vincent Curatola y Richard Jenkins.**
- Director **Andrew Dominik**
- Precio **20,50 €**
- También en DVD: **14,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: Johnny Amato convence a dos pobres diablos (Frankie y Russell) para atracar una timba de póquer de la que Markie es el anfitrión. Cuando esto sucede, la mafia se queda sin liquidez y pronto hay represalias: será Jackie Cogan, un matón a sueldo que repudia implicarse personalmente en estos asuntos, el encargado de poner orden.

EXTRAS BLU RAY: Tráiler y entrevistas al equipo técnico y el director.

La noche más oscura



- Género **Bélico, drama.**
- Protagonistas **Jessica Chastain, Jennifer Ehle, Joel Edgerton y Chris Pratt.**
- Director **Katryn Bigelow**
- Precio BD **24,95 €**
- También en DVD **10,20 €**

ARGUMENTO: La película se sumerge en la historia verdadera de la búsqueda y captura de Osama Bin Laden, el terrorista responsable de los atentados que revolucionaron al mundo vulnerando la seguridad nacional de los Estados Unidos, la de sus embajadas y las de sus aliados. Katryn Bigelow, la directora que firmó también la "oscarizada" En Tierra hostil, propone un viaje que lleva al espectador hasta el corazón del poder y a la primera línea de la misión encabezada por un grupo de agentes, que culmina en el asalto de la residencia de Bin Laden en Pakistán en la llamada Operación Gerónimo. Si queréis conocer todos los entresijos de una de las misiones más decisivas de la historia (incluidas polémicas escenas de torturas), no os la perdáis.

EXTRAS BLU RAY: Documentales sobre la actriz principal, Jessica Chastain, y tres piezas documentales "Toda una proeza", "El recinto" y "El entrenamiento".

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★★

Gangster Squad (Brigada de Élite)



- Género **Thriller**
- Protagonistas **Josh Brolin, Ryan Gosling, Nick Nolte, Sean Penn.**
- Director **Ruben Fleischer**
- Precio **20,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: A finales de los años 40, la ciudad de Los Ángeles está dominada por Mickey Cohen, un gánster que tiene comprados a policías, jueces y políticos. Pero hay alguien a quien no puede doblegar: Parker decide formar una brigada secreta al margen de la ley que derrote a su organización con sus propias armas.

EXTRAS BLU RAY: Escenas eliminadas, comentario del director y documentales.

El hombre de las sombras



- Género **Thriller, suspense.**
- Voces de: **Jessica Biel, Jodelle Ferland, William B. Davis y Samantha Ferris.**
- Director **Pascal Laugier**
- Precio **17,95 €**
- También en DVD **14,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: Julia es una joven enfermera que vive en un pueblo de EE. UU. en absoluta decadencia donde desaparecen niños sin que nadie sepa la causa. Los más supersticiosos las atribuyen al "hombre alto", una oscura y misteriosa figura que parece estar detrás de los raptos. Cuando el hijo de Julia desaparece, ella hará todo lo posible por recuperarlo.

EXTRAS BLU RAY: Tráiler y entrevistas a Pascal Laugier, Clément Misirez y Jessica Biel.

Con la colaboración de SENSACINE

CINE

La actualidad de la pantalla grande

El blog

Por Santiago Gimeno
(Cinema Managing Editor, Sensacine.com)

¿Un libro para controlarlos a todos?

Zombis sedientos por erradicar del mapa a la raza humana, un niño prodigio que combate aliens, hobbits y cazademonios con tatuajes. Consciente de la crisis y obligada a cumplir con la cuenta de resultados, la industria del cine arriesga cada vez menos. Los libros son, por tanto, fuentes inagotables para futuros filmes. Y, por qué no, un perfecto caldo de cultivo para atractivos negocios. Un "win win" para un sector editorial en recesión y una Hollywood constreñida por el "status quo" del público adolescente.

Los meses venideros prometen emociones fuertes. El 2 de agosto, Brad Pitt luchará con los zombis en Guerra mundial Z, salto al cine de la obra de Max Brooks, y a esta le seguirá la más juvenil Percy Jackson y el mar de los monstruos. Ese mes veremos Cazadores de sombras: Ciudad de hueso, una suerte de Crepúsculo "punk" con vampiros, hombres lobo y amores imposibles basada.

Pero ojo, que las adaptaciones "must-see" llegarán a final del año. Los Juegos del hambre: En llamas se estrena el 22 de noviembre con Jennifer Lawrence de nuevo como Katniss Everdeen y con la exigencia de superar los casi 700 millones de dólares de la primera entrega. Forbes augura que será el "blockbuster" del año, y no es para menos. El carcaj de JenLaw está repleto de flechas para conquistar la taquilla y ahora, además, la actriz tiene el Oscar por El lado bueno de las cosas. Como diría el presidente Snow: "¡Felices Juegos del hambre y que la suerte esté siempre de su lado!".

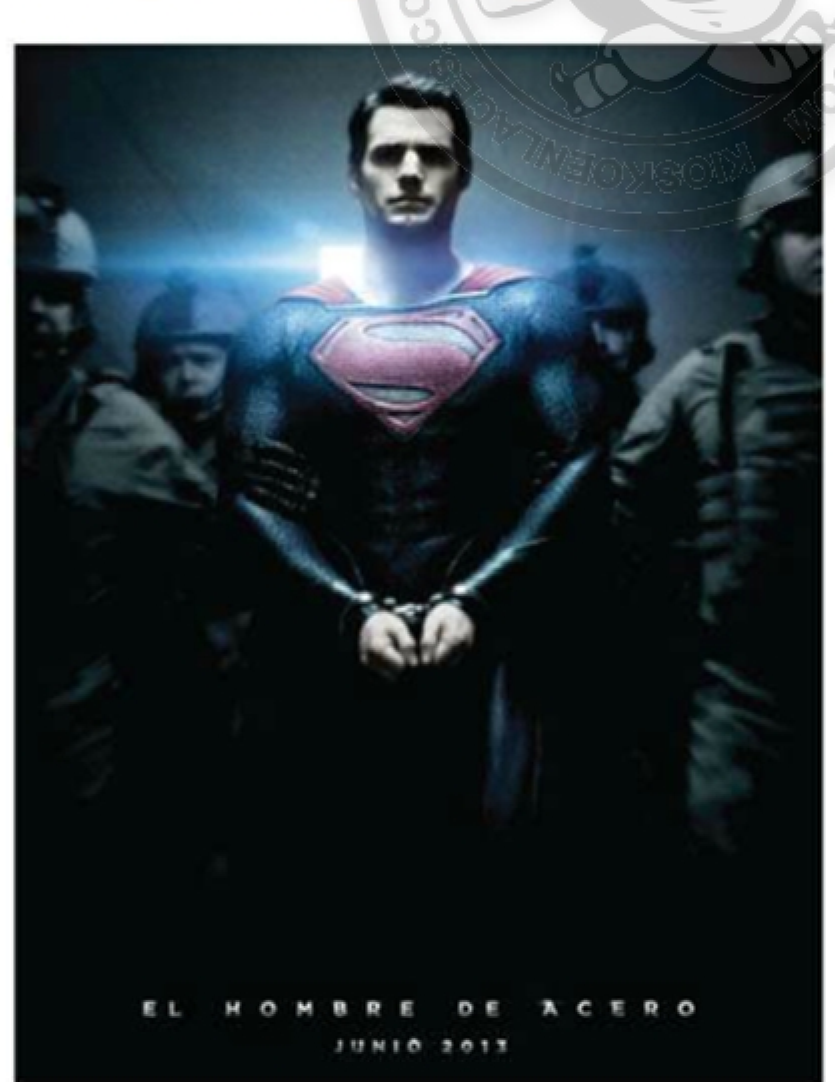
Por esas fechas también conoceremos a Ender Wiggin, protagonista de la futurista El juego de Ender. Asa Butterfield, el chaval con mirada de Allan Poe al que vimos en El niño con el pijama de rayas



> « LA INDUSTRIA DEL CINE Y EL MUNDO EDITORIAL SE AYUDAN MUTUAMENTE »

y La invención de Hugo, se convierte en el héroe de la intensa saga firmada por Orson Scott Card, ganadora de premios tan influyentes como el Nébula o el Hugo. Si el espacio exterior no es lo tuyo, siempre puedes regresar a la Tierra Media a partir del 13 de diciembre. Será entonces cuando se estrene en cines El Hobbit: La desolación de Smaug, con Bilbo (Martin Freeman) y Escudo de Roble (Richard Armitage) enfrentándose a nuevos peligros. Con tanta adaptación en el horizonte, ni siquiera Gollum podría decidir a cuál de ellas llamar "su tesoro".

Estreno



El hombre de acero

■ Productora **Dimension Films** ■ Estreno **1 de mayo**

Mucho se juegan Warner y DC con El hombre de acero. Será el epicentro de una serie de títulos a gran escala (siguiendo la línea exitosa de Marvel): La liga de la justicia, el reboot de Batman, Flash, Wonder Woman, Green Lantern, etc. Lo último que esperan es pegarse un batacazo similar al ocurrido con la denostada Superman Returns (2006). Para ello han dado carta blanca a Zack Snyder (responsable de uno de las mejores películas de superhéroes recientes: Watchmen) quien, a juzgar por lo visto en el tráiler de la película, promete devolver al héroe de Krypton al lugar que merece en el estrellato cinematográfico. Vaya, que lo vamos a pasar pirata.

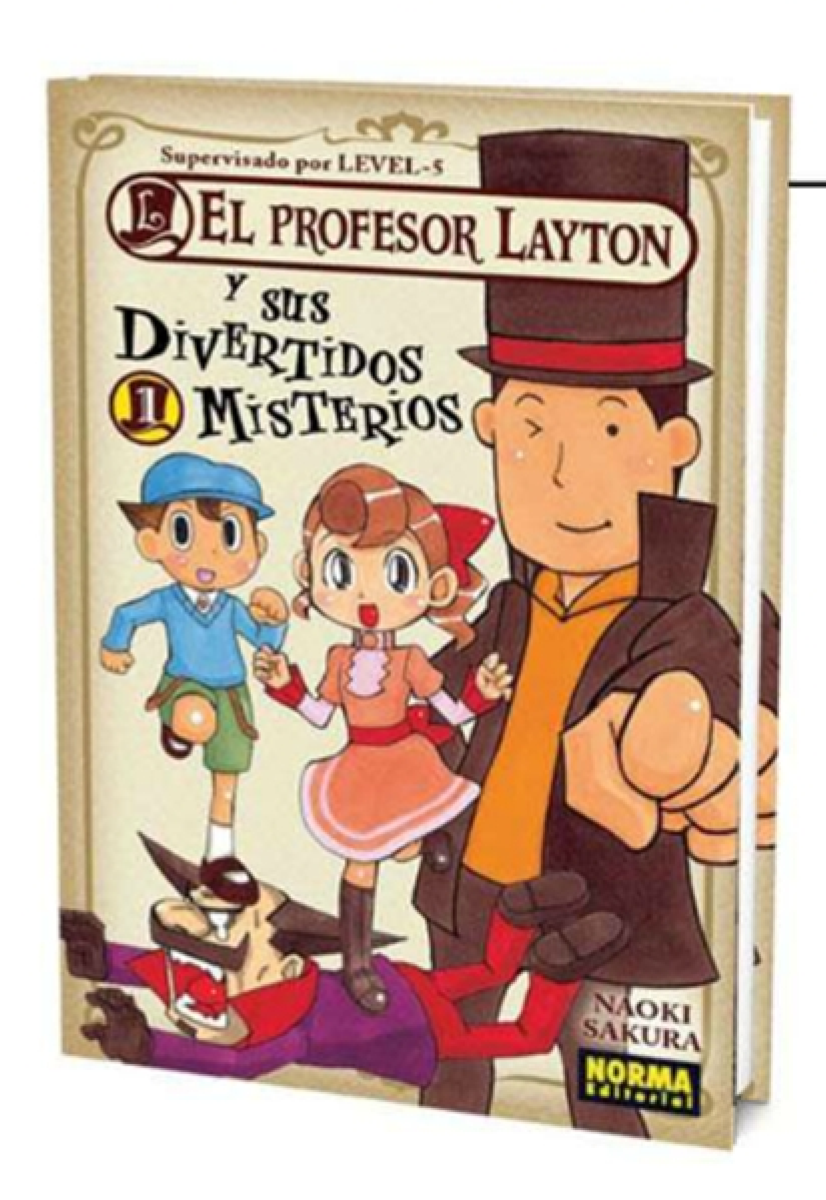
Taquilla

Datos globales en España: abril 2013		
1	Los Croods	12.152.264 €
2	Oz: Un mundo de fantasía	6.233.446 €
3	Oblivion	4.822.686 €
4	Iron Man 3	3.829.972 €
5	GI Joe: La venganza	3.621.021 €
6	Posesión infernal	2.398.840 €
7	Los últimos días	2.063.566 €
8	Efectos secundarios	1.468.754 €
9	Tesis sobre un homicidio	1.425.942 €
10	Memorias de un zombie adolescente	751.975 €



LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

Aventuras para cuando quieras soltar el mando.



El profesor Layton y sus divertidos misterios

Hershel Layton, el detective más avispado y justiciero que haya habido jamás en una consola portátil, se pasa al mundillo del cómic. Este manga oficial del juego de Level-5 cuenta con 152 páginas, en su mayoría en blanco y negro, en las que el profesor muestra su lado más divertido.

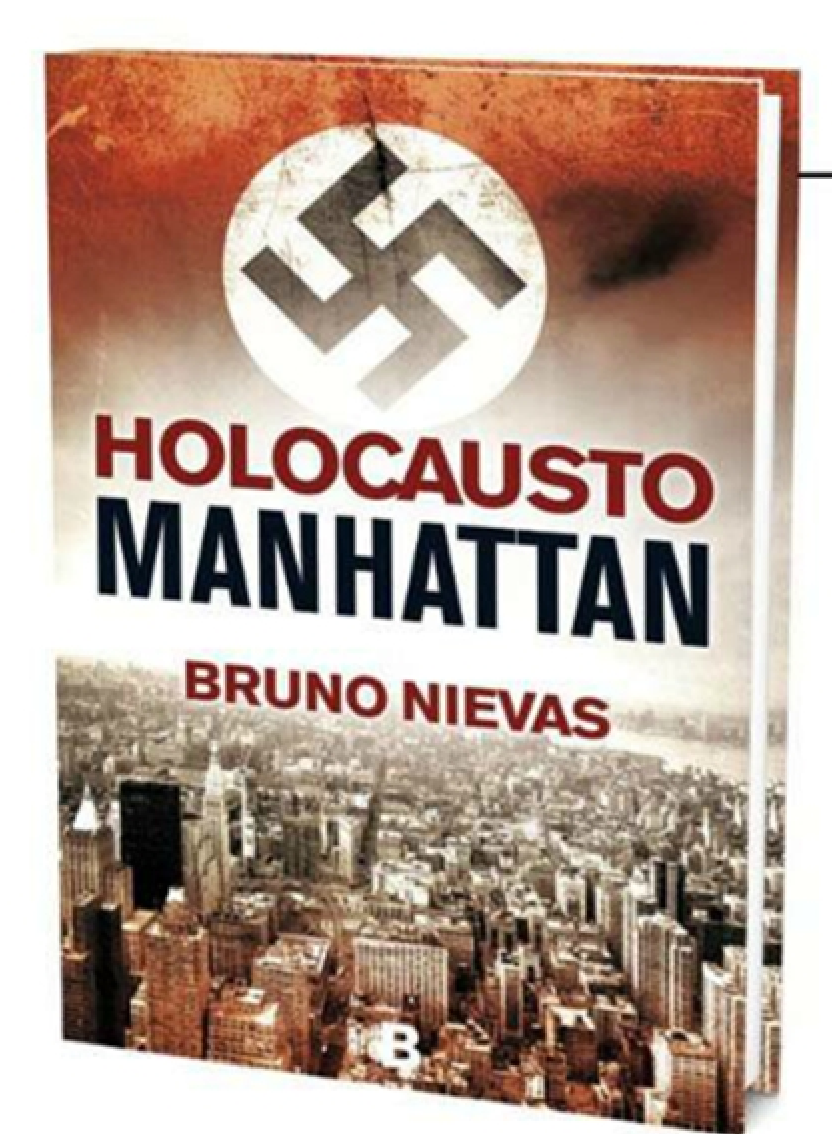
Libro publicado por: Norma Editorial
Precio: 7,50 €



Injustice: Gods among us. Número 1

Superman, Batman, Linterna Verde, Flash, Wonder Woman y otros personajes de DC Cómics forman la Liga de la Justicia para combatir las amenazas que penden sobre la humanidad. Aquí, el Jóker empieza a extender sus acciones más allá de Gotham City.

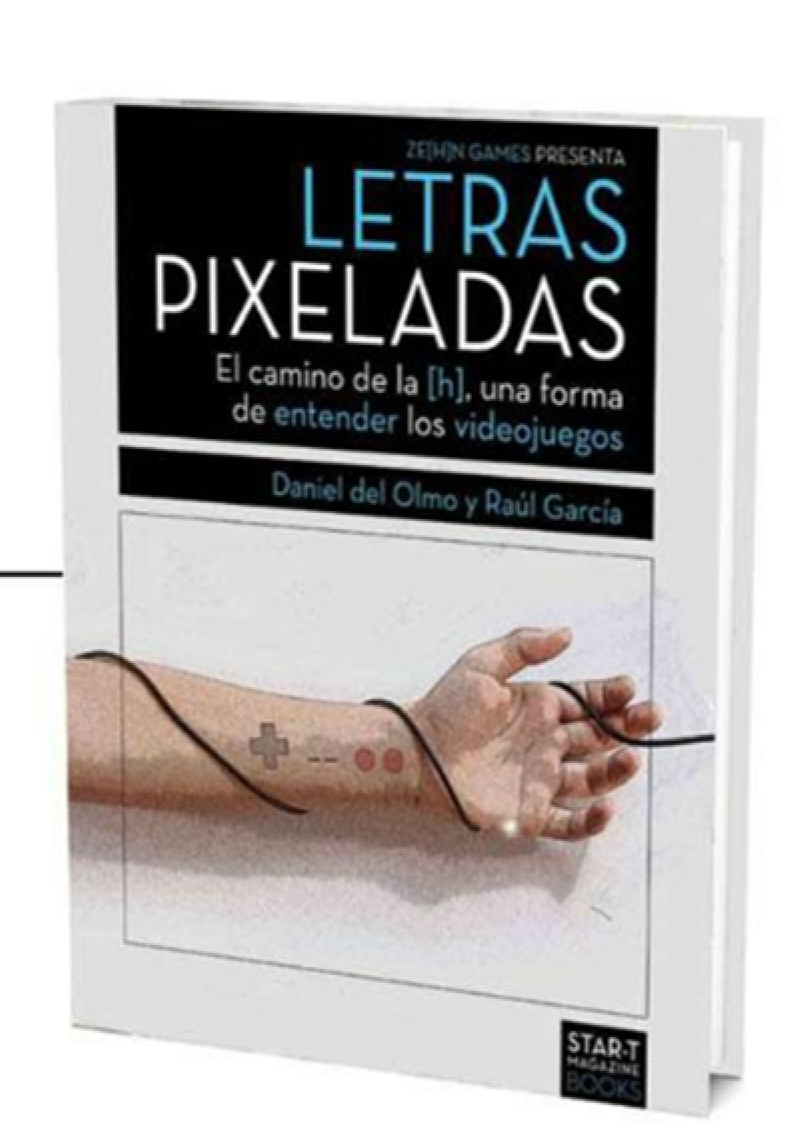
Libro publicado por: ECC
Precio: 2,50 €



Holocausto Manhattan

Bruno Nievas, antiguo colaborador de Hobby Consolas convertido en un autor de éxito, acaba de publicar su nueva novela, un thriller repleto de acción, intriga y crudeza, en el que el pasado y el futuro se combinan a la perfección. En 2010, un conductor está a punto de caer al Río Hudson mientras es obligado a transportar una bomba atómica al centro de Manhattan. Mientras, en 1944, un judío preso en un campo de concentración y un soldado nazi cruzan irremediablemente sus destinos.

Libro publicado por: Ediciones B
Precio: 19,50 €



Letras pixeladas: El camino de la [h]

Raúl García, ingeniero técnico de sonido, y Daniel del Olmo, licenciado en psicopedagogía, firman este libro, compuesto por diecisiete ensayos en los que se destaca el papel de los videojuegos como creaciones artísticas contemporáneas.

Libro publicado por: Star-t Magazine Books
Precio: 22 €




BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.



Sé uno más de Umbrella

Resident Evil vuelve a estar de moda tras la aparición de la sexta entrega en PC y la adaptación en HD de *Revelations*, así que es el momento idóneo para adquirir una camiseta como ésta, que lleva el logotipo del Servicio de Seguridad de Umbrella.

Más información en:
www.musterbrand.com
Precio: 26 €

Elizabeth es libre para decorar tu habitación

Bioshock Infinite se ha convertido en uno de los títulos estrella de lo que llevamos de 2013. Después de que Booker DeWitt fuera a Columbia a liberar a Elizabeth, podemos conseguir su bella figura, de algo más de 15 centímetros de alto, con veinte puntos de articulación y una falda de tela. Esperemos que en el cielo no la echen de menos.

Más información en:
store.irrationalgames.com
Precio: 19,99 $



Sujeta tus libros entre dos portales dimensionales

Cuando Valve creó la saga *Portal*, dio lugar a los agujeros dimensionales más famosos de la historia de los videojuegos. Ahora se convierten en un doble sujetalibros de aluminio con acolchado de goma, de 10x15x17 centímetros. El portal de entrada es de color naranja, mientras que el de salida es azul. Son ideales si estáis cansados de ver vuestros libros dispersos por la estantería. Serían incluso del agrado de GLaDOS.

Más información en:
www.vistoenpantalla.com
Precio: 39,04 €



Los ladrillos de Mario Bros. se ablandan para ser cojines

Los bloques sorpresa de la saga *Mario* son todo un icono de los videojuegos. Ahora podemos decorar el sofá con sus signos de interrogación. No temáis: si el bigotudo fontanero podía hacerlos picadillo con la cabeza, seguro que son comodísimos para apoyarse encima de ellos, y puede que incluso alberguen monedas de oro en su interior.

Más información en:
www.vistoenpantalla.com
Precio: 15,49 €



SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)



especialistas en videojuegos

WWW.GAMESHOP.ES

SI QUIERES MONTAR UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS O QUIERES AMPLIAR TU CATÁLOGO DE PRODUCTOS, PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS ENVIÁNDONOS UN E-MAIL A franquicias@gameshop.es Y TE ASESORAREMOS EN TODO EL PROCESO

ALBACETE

ALBACETE c/Feria, 16 ☎ 967 66 66 93

ALBACETE c/Nueva, 47 ☎ 967 61 03 08

ALMANSA c/Corredera, 50 ☎ 967 34 04 20

ALICANTE

PETRER C.C. Carrefour L16-18 Atv.Alicante-Madrid km 36,5 ☎ 965 37 46 16

ASTURIAS

AVILÉS c/Fernando Morán, 2 ☎ 984 05 29 97

BALEARES

IBIZA c/Aragón, 60 ☎ 971 09 05 33

BARCELONA

EL PRAT DE LLOBREGAT Rosa Rivas i Parellada, 24 ☎ 93 370 49 29

CÁDIZ

ALGECIRAS c/Alfonso XI, 4 - Pasaje Las Palomas L11 ☎ 956 668 801

CASTELLÓN

BENICARLÓ C.C. Costa de Azahar - N-340 Km 1042 ☎ 964 46 29 81

CIUDAD REAL

CIUDAD REAL c/ De La Mata, 13 ☎ 926 251 673

JAÉN

ÚBEDA Avda. Ciudad de Linares, 1 ☎ 953 75 16 41

MADRID

MADRID C.C. Alcalá Norte - L-60 Bajo c/Alcalá, 414 ☎ 91 407 56 40

ARANJUEZ Paseo del Deleite, S/N - C.C. EL DELEITE ☎ 91 892 05 49

MELILLA

MELILLA c/Carlos Ramírez de Arellano, 4-6 - L3 ☎ 952 67 94 91

MURCIA

YECLA c/Maestro Mora, 20 ☎ 968 71 84 17

VALENCIA

VALENCIA c/Menorca, 19 - C.C. AQUA L.S-05 ☎ 96 330 47 50

ALZIRA C.C. Carrefour, L-9 - Ctra. de Albalat s/n ☎ 962 459 929

L´ELIANA C.C. EL OSITO c/ Tuejar S/N ☎ 962 72 52 13

PS3 NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS





















































PS VITA NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS











PRECIOS VÁLIDOS HASTA PUBLICACIÓN PRÓXIMO NÚMERO HOBBYCONSOLAS - TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. - PRECIOS EXCLUSIVOS PEDIDOS TELEFÓNICOS Y VENTA ONLINE, PROMOCIONES EXCLUSIVAS WEB, VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS

SI QUIERES MONTAR UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS O QUIERES AMPLIAR TU CATÁLOGO DE PRODUCTOS, PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS ENVIÁNDONOS UN E-MAIL A franquicias@gameshop.es Y TE ASESORAREMOS EN TODO EL PROCESO



SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

WiiU NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS





























NINTENDO 3DS NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS















XBOX 360 NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS







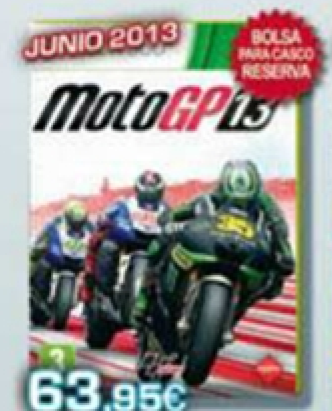










































PRECIOS VÁLIDOS HASTA PUBLICACIÓN PRÓXIMO NÚMERO HOBBYCONSOLAS · TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. . PRECIOS EXCLUSIVOS PARA PEDIDOS TELEFÓNICOS Y VENTA ONLINE, PROMOCIONES EXCLUSIVAS WEB, VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS

A LA VENTA EL 21 DE JUNIO

E3

¡NOS VAMOS DE FERIA!

Ya lo tenemos todo listo para acudir al E3. En la feria de Los Angeles nos esperan todas las novedades de los próximos meses, y aquí os las contaremos todas.

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

STAFF

DIRECTOR: Javier Abad

REDACCIÓN
REDACTOR JEFE: David Martínez
JEFE DE SECCIÓN: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Jorge García

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Juan Carlos Ramírez, Carlos Hergueta, Borja Abadie, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Javier Parrado, Melissa

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

DIRECTOR DE HOBBYCONSOLAS.COM: José Luis Sanz



Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera

ÁREA DE VIDEOJUEGOS
DIRECTOR DE ÁREA: Manuel del Campo
DIRECTOR DE ARTE: Abel Vaquero
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo
DIRECTORA DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN: Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val

PUBLICIDAD
DIRECTORA DE MARKETING Y PUBLICIDAD: Belén Fernández
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaime
DIRECTOR COMERCIAL: José Manuel Saco
EQUIPO COMERCIAL: Monica Marín, Noemí Rodriguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Real.
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Lucia Martínez
C/ Santiago de Compostela, Nº 94. 28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94. 28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Asesor Serv. Producción: Asedict Gestion Editorial S.L.
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotedic S.A. Tlf. 91 8066151
Asesor Servicios Producción: Asedict Gestión Editorial S.L.
Depósito Legal: M-32631-1991

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain

Publicación controlada por 


Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.




KIOSKOENLACES.COM


UNIVERSAL


FAST & FURIOUS 6 CHALLENGE

